NEWSY! Xbox złamany przez piratów . Indiana Jones na PS2 i Xboxa
Nowa postać w Soul Calibur 2 . Mortal Kombat 5 - screeny!

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

NEO PLUS

MAJ 2002 (05/2002) CENA 6.42 zł (w tym 7% Vat)

43

24.05.2002

PS2 IDZIE NA WOJNĘ

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Mało killerów na PS2? Poczekajcie, aż zobaczycie TO!
Megaraport na podstawie niemal ukończonej gry!

Cube w Europie

Nintendo GameCube wreszcie ląduje w Europie
Sprawdzamy konsolę, recenzujemy pierwsze gry
i zapowiadamy kolejne.

Winning Eleven 6

Czyli PRO EVOLUTION SOCCER 2 już jest! Na razie tylko w Japonii, ale... Testujemy kolejne arcydzieło Konami Tokio. Tłumaczenia menu.

Xbox: druga fala

Drugie uderzenie gier na Xboxa - Jet Set Radio Future, Shrek, Star Wars: Obi Wan i inne.
Plus: Xbox za 1100 złotych? Obniżka ceny!

PLUS

Opis do Blood Omen 2 ■
NEON: Wojny konsol ■
GTA3: Gangsta's Paradise ■
NEON: Wolf, Doom i Quake na DC ■

Recenzje

Spider-Man The Movie
FIFA 2002, Red Card Soccer
Everblue, D.N.A, Deus Ex
Virtua Fighter 4, Smash Court

Zajawki

Terminator: Dawn Of Fate
Splinter Cell, Enclave
Shinobi, Stident, Freekstyle
UFC Throwdown, Rygar

Independent Press
05
9 771505 820004
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

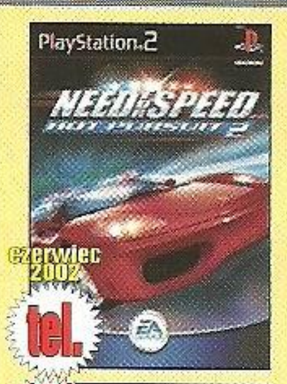
PEŁNA, NAJŚWIEŻSZA OFERTA 24 H/DOBĘ: WWW.ULTIMA.PL

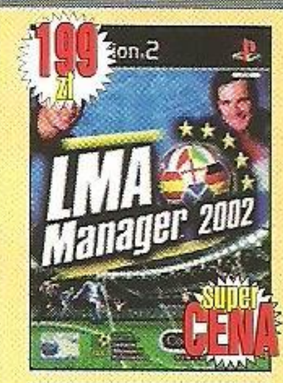
ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

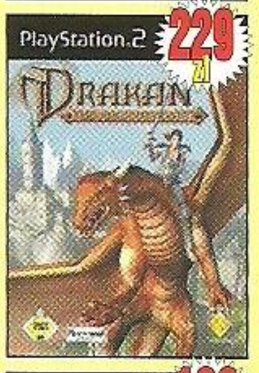
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

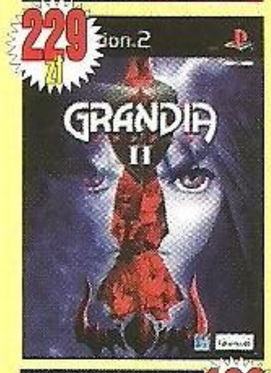
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa

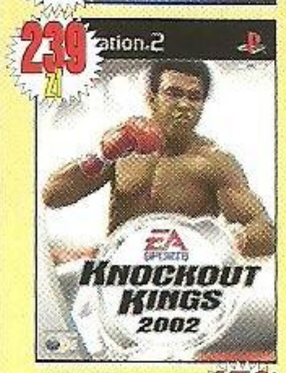
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

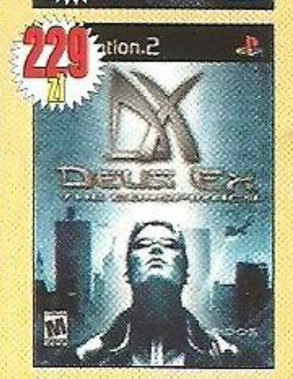


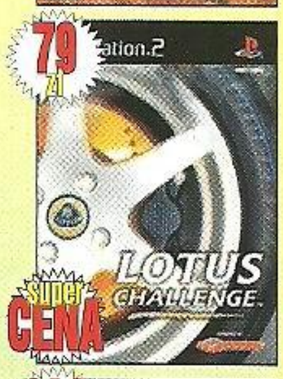


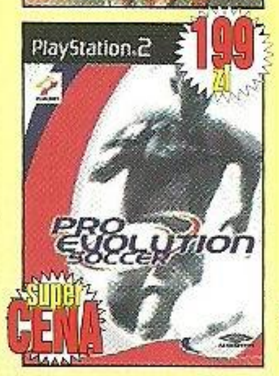


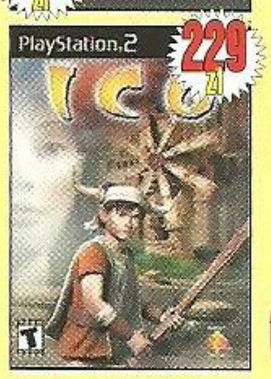


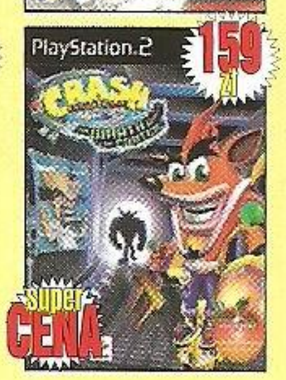


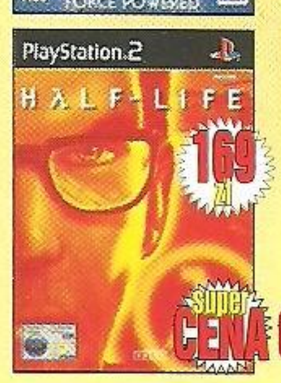


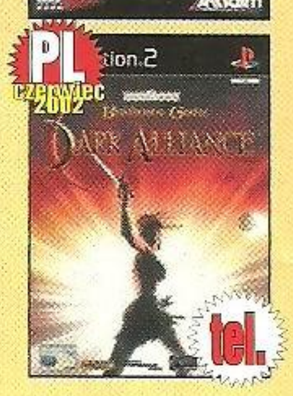


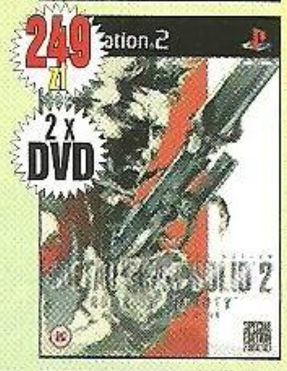








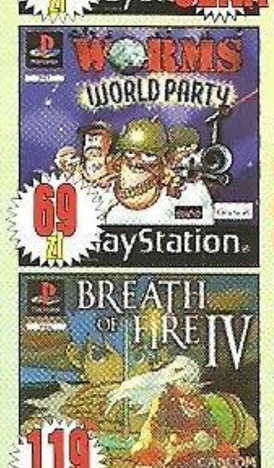




PLAYSTATION 2

007 AGENT UNDER FIRE 229
ACE COMBAT 4 229
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (PL) ..... tel.
BOUNCER 199
BLOODY ROAR 3 249
BURNOUT 229
CAPCOM VS SNK 2 229
CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002 199
CRASH: WRATH OF CORTEX 159
CRAZY TAXI 199
DARK CLOUD 239
DEVIL MAY CRY 229
DROPSHIP 229
ECCO THE DOLPHIN 229
EVIL TWIN 249
EXTREME G3 249
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2002 249
FIFA 2002 229
FIFA 2002 WORLD CUP 229
GIFT 229
GTA 3 199
HALF LIFE 169
HEAD HUNTER 229
HERDY GERDY 229
JAK & DEXTER 229
KNOCKOUT KINGS 2002 239
MAX PAYNE 199
MAXIMO 229
METAL GEAR SOLID 2 249
MOTO GP 2 229
NBA LIVE 2002 229
NBA STREET 259
NHL 2001 189
NHL 2002 259
MONSTERS INC. 199
OPERATION WINBACK 249
PIRAETS: LEGEND OF BLACK KAT 229
PRO EVOLUTION SOCCER 199
RAYMAN REVOLUTION 249
REZ 229
RING OF RED 199
RUNE 199
SHADOW OF MEMORIES 199
SILENT HILL 2 199
SILENT SCOPE 249
SKY ODYSSEY 249
SMUGGLER'S RUN 2 199
SOUL REAVER 2 229
SSX SNOBOARDING 189
SSX TRICKY 229
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX 229
TONY HAWK'S PROSKATER 3 249
TWISTED METAL BLACK 229
WIPEOUT FUSION 229
WRC 229

Platinum:



DEAD OR ALIVE 2 119
DONALD DUCK QUACK ATTACK 99
DYNASTY WARRIORS 2 99
F1 FORMULA ONE 119
GRAN TURISMO 3 119
KESSEN 139
LOTUS CHALLENGE 79
ONIMUSHA: WARLORDS ..... tel.
QUAKE III REVOLUTION 139
RED FACTION 109
RESIDENT EVIL: VERONICA X ..... tel.
TEKKEN TAG TOURNAMENT 119
TIME SPLITTERS 149

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 ..... tel.
Action Replay 189
REGION X (zdejmuje regiony z DVD) 99
Joypad standard 29,90
Kabel LINK 29,90
Kabel S-Video 39
Kabel S-Video Sony 139
Kierownica GT Force Logitech 439
Memory Card 8 MB Sony 179
Memory Card 8 MB MadCatz 159
Multitap – oryginalny! 249
Pilot (nieoryginalny) 69
Pilot oryginalny 159
Podstawka pod konsolę 39

PLAYSTATION/PS ONE

BREATH OF FIRE 4 119
DIGIMON 199
DRAGON BALL Z 199
DRIVER 2 139
FEAR EFFECT 2 199
FINAL FANTASY 9 229
NBA LIVE 2002 199
TOMB RAIDER CHRONICLES 189

Platinum:

CRASH 2 99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED 99
CRASH TEAM RACING 99
DISCWORLD NOIR 99
EVERYBODY'S GOLF 2 119
FINAL FANTASY 7 99
FINAL FANTASY 8 109
GRAN TURISMO 2 99
MEDAL OF HONOR 2 99
MEDIEVIL 2 109
MIKE TYSON BOXING 99
MOTO RACER 2 119
NHL ROCK THE RING 99
SPYRO 3 99
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE 89
TEKKEN 3 99
TOCA 3 99
TOMB RAIDER 2 109
TOMB RAIDER 3 119

TOMB RAIDER 4 69
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 109
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001 99
THE WORLD IS NOT ENOUGH 99

Value:

ALUNDRA 2 69
C&C RED ALERT 69
CHAMPIONSHIP BASS 69
DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES. 49
DUKE NUKEM – TIME2KILL 69
DUNE 69
FADE TO BLACK 69
FIFA 99 69
JURASSIC PARK:WARPATH 69
NBA LIVE 2000 69
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE 69
POPULOUS THE BEGINNING 69
ROAD RASH JAIL BREAK 69
SOVIET STRIKE 69
T.O.C.A. 69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK 69
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99 69
TOMB RAIDER 69
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 69
TUNGUSKA 49
WORMS WORLD PARTY 69

Akcesoria:

Dual shock 149
Extension cable 19.90
Game Hunter Pro 69
Joypad analogowy DualShark 59
Kierownica PS Twin Turbo 259
Kierownica Twin Turbo Deluxe 299
Link cable 29.90
Memory card 120 bloków 69
Memory card 15 bloków 19.90
Memory card 30 bloków 39.90
Memory card SONY 15 bloków 69
Multitap nieoryginalny 99
Mysz nieoryginalna 39
Pal converter 49
PC–>PSX Converter 89
PC–>PSX USB Converter 89
Pistolet ..... już od 69
RFU Adapter 39
RGB + AV cable 19.90
Screen Station 619
Standard Pad 29.90

GAMECUBE

BLOODY ROAD: PRIMAL FURY 239
ISS 2 269
LUIGI'S MANSION 239
NBA COURTSIDE 2002 239
ROGUE SQUADRON: ROGUE LEADER 2 239
SUPER SMASH BROS. MELEE 239
UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK ADV. 239
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 239

GameBoy Advance
teraz także w kolorze czarnym

Nintendo GameCube
Nowa, 128 bitowa konsola.
949 zł!

259,- gra w komplecie

Pokémon Mini
Najmniejsza przenośna konsola na kartridże.
Nie tylko dla najmłodszych.

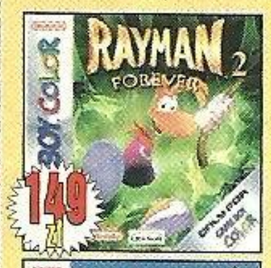
WAVE RACE: BLUE STORM 239
Akcesoria:
Konsola GameCube.....949
Pad.....145
Memory Card.....89
Kabel RGB 129
Kabel AGB (GB Advance – GameCube).....59
RF Switch (przejściówka na wejscie antenowe) 89

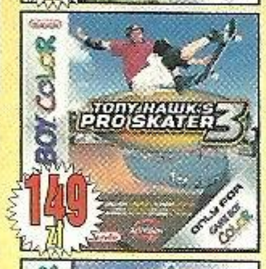
X-BOX

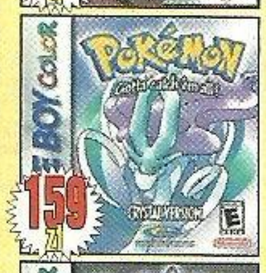
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....259
DEAD or ALIVE 3.....259
RALLY SPORT 259
NBA 2002 259
NHL 2002 259
GENME ONIMUSHA.....259
PROJECT GOTHAM.....259
i inne
Akcesoria:
Konsola X-Box.....tel.
RGB Scart.....99
Joypad oryginalny.....199
Pilot DVD Unlock.....199

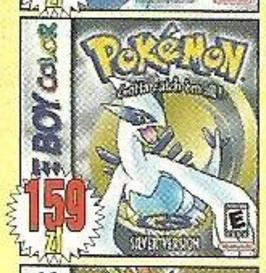
DREAMCAST

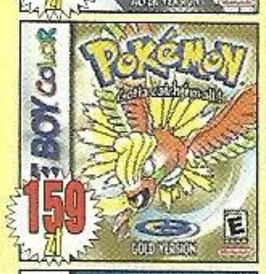
FUR FIGHTERS.....199
HEAD HUNTER.....199
JET SET RADIO.....149
NBA 2K2.....199
PHANTASY STAR ONLINE.....149
PHANTASY STAR ONLINE 2.0.....199
SHENMUE 2.....199
SONIC ADVENTURE 2 199
SOUL CALIBUR.....199
VIRTUA TENNIS 2K2 199
Akcesoria:
Konsola Dreamcast.....449
AV Cable.....59
Bio gun 99
Joypad Dreampad.....79
Joypad oryginalny.....129
Karta pamięci 1MB.....59
Karta pamięci 4MB.....99
Karta Pamięci oryginalna.....129
Kierownica Interact (zawiera pedały).....199
Kierownica oryginalna 129
Klawiatura.....159
Myszka 129
N–PAL Convertor 99
Przedłużacz do joypada.....39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2)..69
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC 89
RGB Scart Cable + AV.....39
VGA Box (podłączenie do monitora PC) 99
Vibration Pack – nieoryginalny.....59

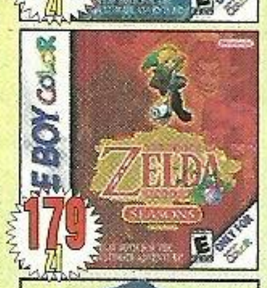












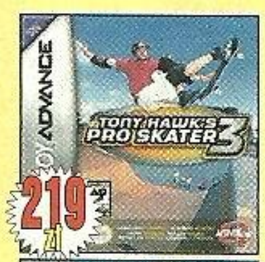
GAMEBOY COLOR

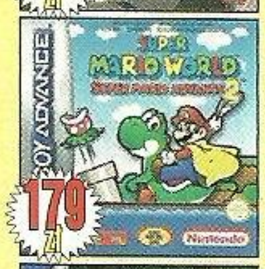
ALIENS THANATOS ENCOUNTER.....149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE...149
CANNON FODDER.....149
CHICKEN RUN 149
DONKEY KONG COUNTRY.....159
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE 149
MARIO TENNIS 149
METAL GEAR SOLID 149
NHL 2000.....99
POKEMON GOLD 159
POKEMON SILVER.....159
POKEMON TRADING CARD GAME 149
POKEMON YELLOW.....159
PURE RIDE 99
RAYMAN 2.....149
READY TO RUMBLE.....149
RESIDENT EVIL: GAIDEN.....159
STAR WARS EPISODE I RACER 159
SUPER MARIO BROS DELUXE.....149
THE MUMMY 149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR 149
TOCA TOURING CAR.....149
TOMB RAIDER 149
TONY HAWK PRO SKATER 3.....149
TRACK & FIELD INTERNATIONAL.....149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES 149
TUROK RAGE WARS.....149
WARIOLAND 2 149

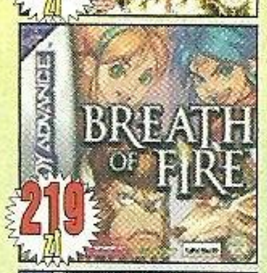
Akcesoria:
GAMEBOY COLOR 299
POWER PACK (zasilacz + akumulator) 49
CAMERA GAMEBOY.....189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC 29.90
8 w 1 – ZESTAW.....129
LINK CABLE.....29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM ..29.90
LAMPKA.....19.90

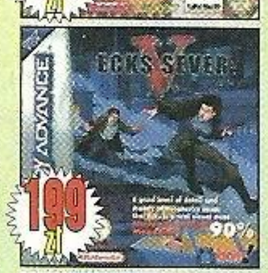
GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS 179
BOMBERMAN TOURNAMENT.....219
CASTLEVANIA 219
DAVID BACKHAM SOCCER 189
DONALD DUCK ADVANCE.....219
DOOM.....199
EARTHWORM JIM 169
F-ZERO 179
FINAL FIGHT 199
GT CHAMPIONSHIP 199
HARRY POTTER.....199
INTERNATIONAL KARATE 199
JACKIE CHAN ADVENTURES.....199
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 199
MONTERS INC. 199
RAYMAN ADVANCE 219
SHAUNS PALMER SNOWBOARDER 219
SPIDERMAN 219
SPYRO.....199
STEVEN GERRARD SOCCER 2002 209
SUPER MARIO ADVANCE.....179
SUPER MARIO ADVANCE 2.....179
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....219
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2.....219
TOP GEAR GT 199
WARIO LAND 4 179
X-MEN 199

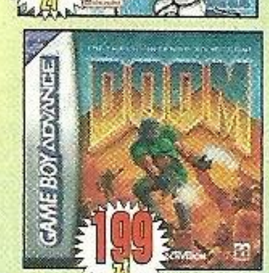








Akcesoria:
Konsola **GAMEBOY ADVANCE**.....399
Pokrowiec.....29,90
Lampka.....24,90
Link Cable.....49
Link Cable Nintendo 69
Link Cable GBA<–>GBC.....49
Lupa na ekran z podświetleniem.....29,90
Pudełka na gry (5 szt.) 29,90
Uchwyt.....39,90
Zasilacz + akumulator 59,90
Zasilacz do zap. samochodowej 49,90



Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**
8. **Koszty wysyłki tylko 9 PLN.**

NEO PLUS

nr 43 maj
(04/2002)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Redaktor
Marcin Sikora

Współpracują
Łukasz Bura
Anek
Krzysztof Papliński
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
Grzegorz Oleksiuk
Piotr Pawlak
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
SamaLama

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
mgorecki@komputerswiat.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Podczas pracy słuchaliśmy:
Rae & Christian - Sleepwalkin, Pantera - Vulgar Display Of Power, Moby - 18, Snoop Dogg - Paid The Cost To Be The Boss, Akasha Project - Cosmic Ambient Garden

Greetz:
Asia i Olo za to, że są najlepsi.
Miyamoto za Pikmina, a KCET za Winning Eleven 6 (hesus what a game!).
I mądrzy ludzie za obniżki cen konsol.

Cześć!
W klika dni po wydrukowaniu tego numeru będziemy już na wystawie Electronic Entertainment Expo w słonecznej Kalifornii. Sprawdzimy tam w akcji gry, którymi będą karmić nas wydawcy przez najbliższy rok. I jak zwykle - obszerna relacja w następnym numerze.
W tym roku E3 zapowiada się wyjątkowo ciekawie. Wprawdzie Sony nie musi już niczego udowadniać (firma podała właśnie do wiadomości, że sprzedała 30 milionów PS2 na całym świecie), ale Microsoft i Nintendo – owszem. Walka o drugie miejsce między GameCube i Xboxem będzie zacięta. Wiele zależy od tego, jak w oczach prasy światowej wypadną nowe gry na te konsole. A wiemy przecież, że mają ogromny potencjał, który dopiero się budzi.
Ale gdy przyjrzeć się bliżej PS2, to wydaje się, że jakoś brakuje hitów czekających w kolejce (nie zapominajcie, że PS2 ma już dwa lata!). I tę zagadkę postaramy się rozwikłać – zobaczymy, co do zaoferowania ma jeszcze konsola Sony.
A na europejskim froncie dzieje się sporo. Premiera GameCube okazała się sukcesem, a po obniżce ceny Xboxa także i ta konsola zaczęła się przyzwoicie sprzedawać. Coraz głośniej mówi się także o obniżce ceny PlayStation 2 – być może już po wakacjach. Mamy więc do czynienia z prawdziwą wojną cenową. Zapraszam do lektury w nadziei, że ceny jeszcze spadną. Fajnie by było, prawda?

Gulash

PS: Kolejny GameBoy Magazyn ukaże się w nieco późniejszym terminie, niż planowaliśmy. Przepraszamy.

Paid the cost to be the boss...

Medal of Honor FRONTLINE

Okay. Przyznaję się. Jestem podjarany na maksa tą grą. Do tego stopnia, że przeszedłem na PeCecie całe MOH: Allied Assault. Ale powiem Wam szczerze, że FRONTLINE na PS2 jest ładniejsze! Niemożliwe? Sprawdźcie ten materiał... str 22

Virtua Fighter 4

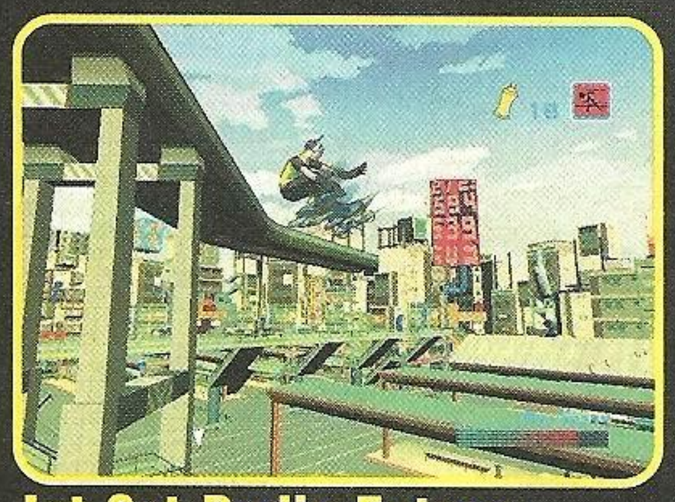
VF4 urosła do miana legendy, zanim jeszcze ukazała się na PS2. Nasz kung-fu master o.g nie marnował czasu i recenzuje wersję PALowską. str 48

EURO-Cubism!

Holly shit! Nowa konsola Nintendo już w Europie, i to za całe 949 złotych! Sprawdźcie, co twórcy gier przyszykowali na premierę tego cacuszka. str różne

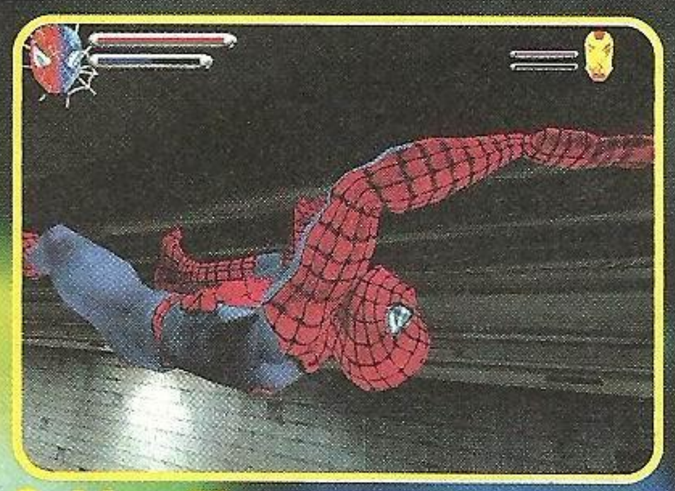
Winning Eleven 6

Nie będziemy wzorem innych tarzać się we własnych fekaliach i zachwycać nimi publicznie. Powiemy po prostu: Konami Tokio to bogowie.



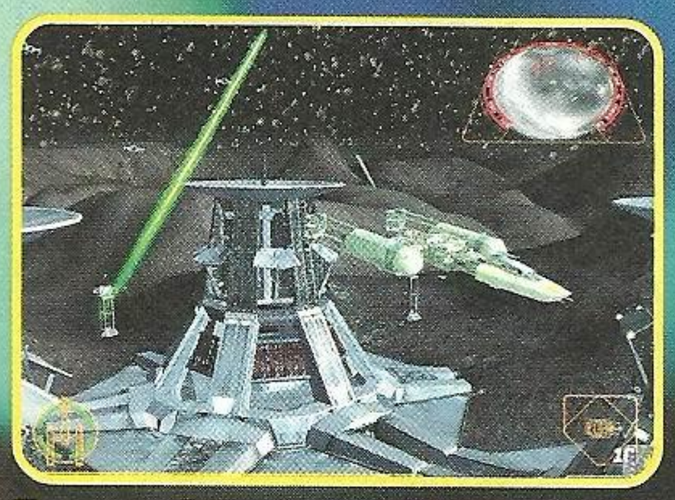
Jet Set Radio Future str 32

O tym, że Xbox potrafi wygenerować naprawdę konkretną grafikę. I o muzyce.



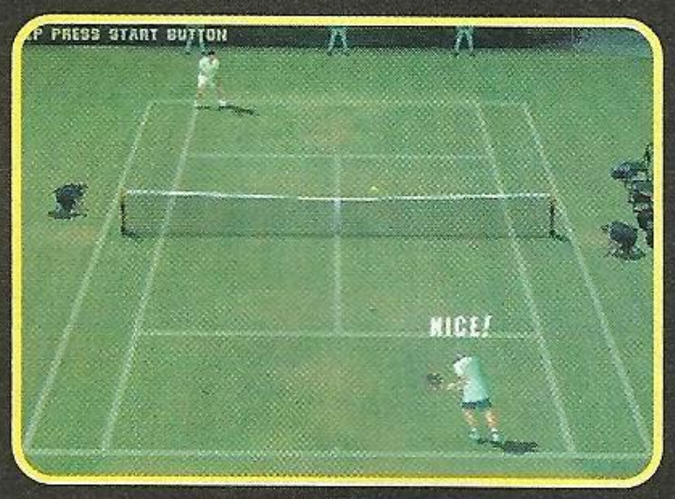
Spider-Man str 57

Peter Parker alias Spider-Man atakuje PS2 (oraz GCN i Xboxa). Czy Pająk chwat - wszystkich brat?



Rogue Leader str 52

Fak mi! Cube także nie w kij dmuchał, jeśli chodzi o niekulawą grafikę! No i temat, który można przerabiać zawsze!



Smash Court Pro Tournament str 40

Z przyjemnością zawiadamiamy, że na PS2 jest dobry tenis. A zrobiło go Namco.

Deus EX str 54

Cyberpunk. Nareszcie poważna, trudna gra fpp dla dorosłych. Ale, ale - to konwersja rocznej gry z PeCeta.

news

Gamecube - premiera! 06
Mortal Kombat Deadly Alliance 13
Terminator: Dawn of Fate 18
Xbox złamany! 06

raport

Medal Of Honor Frontline 22

recenzje

2002 FIFA WOrld Cup PS2 34
2002 FIFA World Cup PS1 35
2002 FIFA World Cup Xbox 31
Alfred Chicken 38
Amped Freestyle Snowboarding 33
Bloody Roar 3 38
Blood Omen 2 31
Chicken Chase 3 36
Deus Ex 54
D.N.A. - Dark Native Apostle 55
Everblue 47
Final Fantasy Anthology 58
G1 Jockey 36
Genma Onimusha 31
GP Challenge 36
Jet Set Radio Future 32
LMA Manager 2002 37
Luigi's Mansion 46
Mad Dash Racing 31
No One Lives Forever 56
Police 24/7 45
Pro Rally 2002 36
Rageball 38
Red Card Soccer 20-03 39
Shrek 31
Smash Court Tennis Pro Tournament 40
Sonic Adventure 2 Battle 38
Sonic Wings 38
Spider-Man The Movie 57
Star Wars Rogue Leader - RS2 52
Star Wars: Obi Wan 33
Strikers 1945 II 36
Super Monkey Ball 53
Tetris Worlds 36
Top Angler 35
US Racer 35
Virtua Fighter 4 48
Wave Race Blue Storm 53
World Of Outlaws: Spirit Cars 35
Yu-Gi-Oh 35

help!

Blood Omen 2 62
GTA3: Gangsta's Paradise 68
Tips & Tricks 61

redakcja

ARCADIA 72
ARCHIWALIA 78
FAQ 79
FREEWARE 74
ISS PARTY WE6 Edition 66
NEON 70
POCKET 61
POYEP ZONE 73

Top Secret
Nr 03 (34)

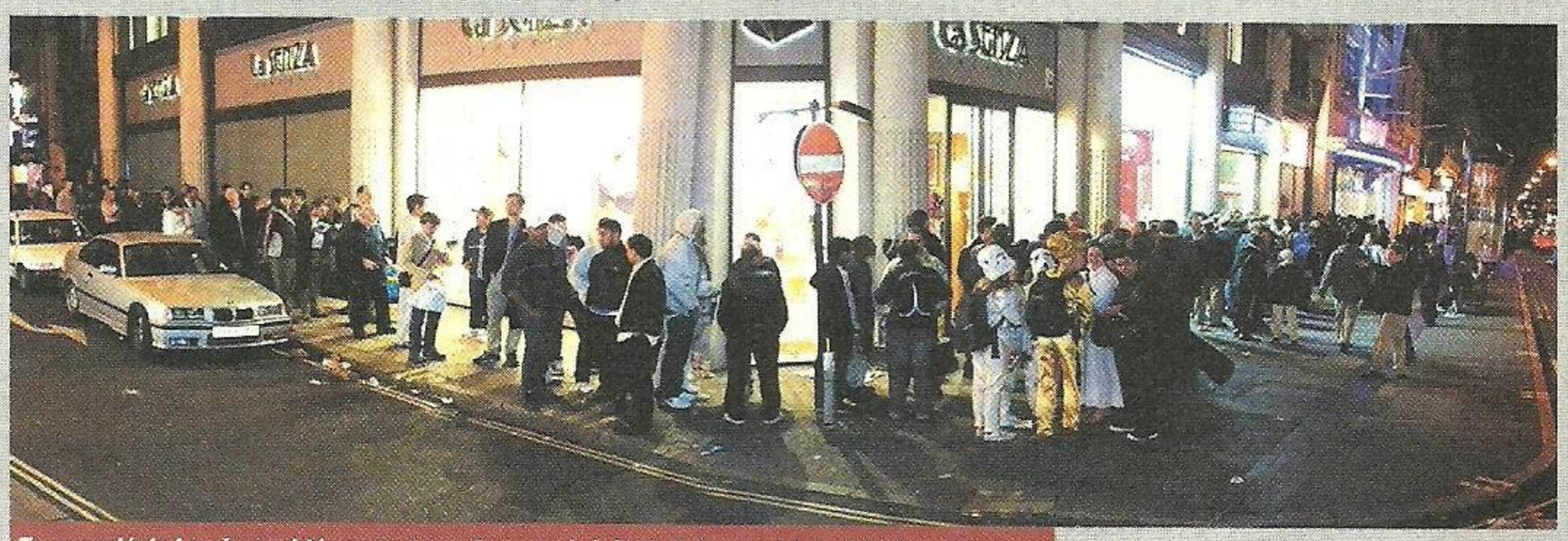
NEWS

Zabawa w klocki, czyli premiera Cube i nie tylko

Na świecie zapanował chaos. W kurzu otaczającym ring, na którym walczą konsole co i raz błyska inne logo. Jatka. Ale my zanurzmy się w tę chmurę i przyjrzyjmy sytuacji z bliska.

Pierwszy był Microsoft – obniżka cen stała się nieunikniona. Analitycy Gatesa i kumpli musieli mieć nietęgie miny. Sprzedaż licha, wszyscy narzekają na cenę, a do Gwiazdki, kiedy to Xbox ma zakrólować – wciąż daleko. Tak, czy owak – zapowiedziano zmiany. Niemal dokładnie tydzień później odezwała się Nintendo. Oni też obniżą ceny. A tu jeszcze nie było premiery w Europie! Nadszedł jednak trzeci dzień maja i w końcu stało się. Gamecube niemal na sekundę przed swoją premierą w Europie staniał tak, że jest już nie tylko mocno tańszy od Playstation2 i Xboxa (których ceny się wyrównały), ale de facto niewiele droższy od Dreamcasta! Pierwszy rzut dosłownie został zjedzony z półek. Kolejki po kilkaset osób i przez pierwsze dwie godziny ponad dziesięć tysięcy sprzedanych egzemplarzy. Czy to coś dziwnego? Z jednej strony chyba nie. W najśmielszych snach gracze nie spodziewali się tak niskich cen! Żadna platforma nie zbiła ich tak nisko w dniu startu! Do wysiewu towaru na rynek stanęli dystrybutorzy, sieci supermarketów – wszyscy, którzy byli w stanie sprowadzili Gamecube.
Nintendo wie, z kim rozmawiać i dosłownie zalała rynek swoimi konsolami. Doskonały pomysł. Wszędzie zaroiło się od standów z telewizorami i grami – każdy mógł popróbować. Konkursy w telewizji, prasie – powódź. Nie było osoby w Europie, która nie wiedziałaby co to jest Gamecube. Karmiono

Pyzata pani kupuje sobie świezutką Kostkę!


To oczywiście Londyn, w którym rozpoczęto sprzedaż dokładnie o godzinie 00:00.

też graczy z pokaźniejszym stażem: wciąż przewijały się informacje o zacieśnieniu współpracy z Namco, Konami i Squaresoft. Ridge Racer, Soul Calibur 2, Final Fantasy, RPGi z Namco. Nie było mocnego, który mógłby obronić się przed taką inwazją. Malkontenci powiadali: gier na premierze jest dużo, ale która z nich jest tak naprawdę dobra? Nowatorska? Plastikowy nieco Wave Race? Rogue Leader, którego kończy się w kilka godzin? Głosy te utonęły gdzieś głęboko pod stertami kwitków ze sklepów. Pierwsze dwa dni w Niemczech, to pięćdziesiąt tysięcy sprzedanych konsol! Pierwsze dwa dni w Wielkiej Brytanii natomiast, to ponad siedemdziesiąt pięć tysięcy sprzedanych konsol Gamecube. Sto dwadzieścia pięć tysięcy w dwa dni! Jedno słowo: masakra! Albo – jak kto woli – profesjonalizm i doświadczenie.
Tego było za wiele. Wszyscy spojrzeli na Sony. Co się teraz wydarzy? A Sony... nic. Więc może Microsoft? Pojawiły się plotki, że z okazji targów E3 ceny Xboxa znów spadną. A tu wciąż cisza. Niebezpieczeństwo jednak rośnie - do wakacji Gamecube uskłada w Europie około pięćdziesięciu tytułów.
Do tej pory każdy miał swoje miejsce i wiedzieliśmy co się święci z dużym wyprzedzeniem. Teraz każą nam po prostu siedzieć i obserwować. Wspaniały pojedynek i ciężko przewidywać. Sony niemal na pewno wykona ruch. Co na to Microsoft? A Nintendo? Z drugiej strony gdzieś rozpierzchł się mit GameCube jako konsoli dla młodszych odbiorców. Był Luigi, byli Smash Bros... A potem zapowiedzi zdominował Resident Evil, Soul Calibur 2, Rogue Leader II, Silent Hill 3, Final Fantasy. Czyżby Nintendo porzuciła swoje dziatki na rzecz walki o starszych odbiorców? Sytuacja komplikuje się z każdym dniem i aż miło siedzieć sobie w ciepełku, spoglądając na to wszystko z oddali, podczas gdy specjaliści od marketingu Trzech Konsolowych Króli chyba po prostu zupełnie już nie śpią. Walka trwa!
Nie dajcie się jednak zwieść. Jest tu haczyk. Przypomnijcie sobie, jak zaczynała telefonia komórkowa w Polsce. Z początku ceny telefonów sięgały tysiąca pięciuset złotych. Potem dzika walka doprowadziła do absurdalnego na skalę światową spadku cen aparatów komórkowych. Za darmo nam dają, czy jak? Otóż wszędzie chodzi tylko o to, żeby wrzucić klienta w poczet „użytkowników naszego sprzętu: telefonów, telewizorów, pralek, konsol. Jeśli masz nasz sprzęt – kupisz nasze gry, zapłacisz nam abonament, itp. To nie konsole nakręcą kasę właścicielom, ale gry, które... jakoś tak wolniej tanieją, prawda? Żeby nie powiedzieć „wcale nie tanieją". Zawsze kalkulujcie nie jednorazowy zakup sprzętu, lecz jego późniejsze użytkowanie.
Zaś tymczasem w siedzibie jednego z największych dystrybutorów gier na świecie, którego nazwy obiecaliśmy na razie nie wymieniać, odbyło się tajne zebranie. Sterty papierów, analizy, wykresy i nerwowa atmosfera. Miesiące pracy z współpracownikami zaowocowały konkluzją, która wypowiedziana została na koniec dyskusji: „Ceny konsol jeszcze spadną. Tak samo, jak ceny gier. To konsole właśnie są przyszłością rozrywki elektronicznej – czas powoli zacząć rezygnować z komputerów. Pełną parą na konsole."
Oficjalne europejskie ceny na dziś: Xbox – 299 euro (ok. 1100 zł), PlayStation 2 – 299 euro (ok. 1100 zł), GameCube – 199 euro (ok. 728 zł).
Oficjalne polskie ceny na dziś: Xbox – brak, PlayStation 2 – 1399 złotych, GameCube – 949 złotych. Tak blisko, tak daleko...

XBOX Złamany!

Człowiek w masce podchodzi do komputera. Wyjmuje stamtąd płytę i pokazuje ją do kamery. Ktoś szeptem sugeruje prezenterowi, by pokazał drugą stronę płyty. To ewidentnie CDR, czyli nagrana płyta CD. Następnie ląduje ona na szufladce Xboxa. Chwila napięcia i na ekranie pojawia się logo Microsoft – Xbox łyknął płytkę. A potem już gra.
„Xbox złamany!" – taka informacja obiegła świat dosłownie kilka dni temu. W Internecie pojawiło się już blisko 60 spiratowanych gier na Xboxa. Filmiki wykwitły jak grzyby po deszczu (np. http://www.bloodstain.co.uk/xbox.wmv). Ludzie odpowiedzialni za Messiaha potwierdzili prace nad chipem. Zespół słynnego chipa Neo, zapowiedział ostrą walkę nad NeoX do Xboxa (informacja o tym na stronie: http://xboxmods.co.uk/). NeoX już ma możliwość odpalania DVD z dowolnego regionu i gier z dowolnego kraju, bez względu na to jakiego masz Xboxa.
Sporo szumu, ale... Po pierwsze: podobno na razie z pirackimi płytkami radzą sobie tylko Xboxy testowe, dostarczane do devkitów. Ilu z Was ma takiego Xboxa? Po drugie: część filmików budzi wątpliwości, co do tego, czy nie są jakimiś żartami. Przełączają się kanały w telewizorze, co sugeruje nagranie z video, albo nie widać kabli łączących Xboxa z TV, itp – nie widzieliśmy jeszcze filmu, który pokazywałby temat bez zastrzeżeń. To dość dziwne, zważywszy na rangę specjalistów, jacy mają się podobno zajmować tematem. Po trzecie - Microsoft stawia sprawę jasno i twardo: „Mamy dobrych prawników i nie dopuścimy do tego, by ktoś spróbował zrujnować Xboxa, zanim ten osiągnie pierwsze miejsce w rankingu". Na usta ciśnie się głupie pytanie: A potem?
Zaś wracając do meritum, Microsoft faktycznie ma pieniądze na prawników i – być może dlatego - jak dotąd nikt nie ujawnił się z gotowym produktem. Bo wiecie, nie każdy ma ochotę siedzieć w więzieniu, bądź dostać zasądzoną grzywnę, którą następnie będzie spłacał do końca życia. Bycie wielką firmą ma jednak swoje zalety.
Jedyne, na co stać zakamuflowane „gwiazdy" w maskach, to symboliczne: „Fuck You, Bill!" na koniec prezentacji ich „wynalazku". Co będzie dalej?

Fragment schematu montażowego chipa.

Freekstyle

PS2 Szybko, jeszcze szybciej!

EA Big kontynuuje swoją politykę wypuszczania maksymalnie efektownych i ekstremalnie grywalnych produkcji. Tyle, że wszystkie są podobne do SSX'a.
Tym razem nie będą to jednak skutery śnieżne czy snowboardy. We Freekstyle prawie w ogóle nie będzie śniegu. Będzie nam dane będzie dosiąść motocykli crossowych. Czy to duża zmiana w porównaniu do Sled Storm? Oczywiście nie! Całość wygląda podobnie, gra się w nią niemal identycznie, ale oprócz zmiany krajobrazów i środków transportu niewiele jest tu nowości.
Trzeba jednak przyznać, że Freekstyle robi wrażenie, nawet gdy widziało się oba SSX'y i Sled Storm'a, oraz bierze się pod uwagę fakt, że gra jest jeszcze nie ukończona. Po prostu jest ładna, szybka i efektowna – coś co znamy i lubimy.
Jest też przystępna, ale to zaleta wszystkich gier od EA Big – siadamy i gramy, wkręcając się co raz bardziej z każdą mijającą minutą.
Sterowanie jest odrobinkę uproszczone w porównaniu do SSX'a. Triki wykonuje się łatwo, „często – gęsto" i przyjemnie. Jest ich mnóstwo - niektóre są standardowe, a inne przypisane do konkretnych zawodników (konkretnych również w przenośni). Jeźdźców obu płci jest ośmiu, wszyscy są znanymi w motocrossowym światku specjalistami od ekstremalnych wyczynów. Są to: Brian Deegan, Mike Metzger, Leeann Tweeden, Jessica Patterson, Greg Albertyne, Mad Mike Jones, Clifford "The Flying Hawaiian" Adoptante oraz Stefy Bau. Każdy z zawodników ma swoje indywidualne cechy, standardowe dla produkcji EA Big, jak choćby zdolność do wywijania trików, czy wyskok i lądowanie.
Niewątpliwą zaletą Freekstyle jest grafika oraz trasy – obie te rzeczy są imponujące. Widoczność jest znakomita, szybkość i płynność też niczego sobie. Zawodnicy czeszą triki z niezwykła gracją – animacja jest bardzo dobra, nic nie chrupie i nie rwie. No i ta feeria barw!
Trasy, jak to w produkcjach EA Big bywa, są naprawdę duże, choć rozmiar to oczywiście nie wszystko. Projektanci mieli też dobre pomysły, dzięki czemu mamy mnóstwo skrótów lub nie-skrótów (jaki jest antonim od słowa „skrót"?). wielkich skoczni, ruchomych ramp i tak dalej i tym podobne. W zasadzie trzeba próbować wszystkiego – każdy zakręt i skocznia może kryć jakąś niespodziankę. Muzyka, która nie jest jeszcze zresztą znana, będzie ostra i da nam popalić. To już tradycja w przypadku produkcji EA Big. Podobnie jak w Sled Strom, zawodnicy będą sobie dogadywać i rzucać śmiesznymi tekstami. Mamy nadzieję, że komentator także nie będzie lamerem.
Freekstyle powinien ukazać się już pod koniec maja. Spodziewajcie się recenzji być może już w następnym numerze.

X-Men

Wolverine's Revenge

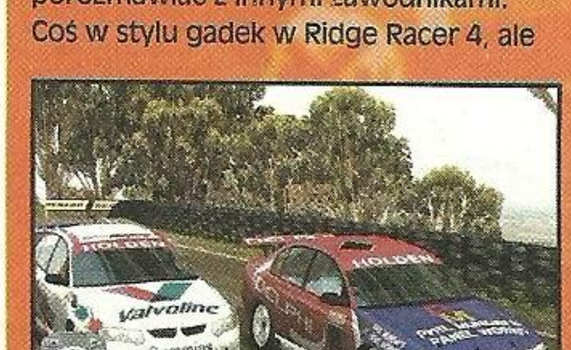
PS2, Xbox, GCN

Główny bohater staje do walki z kanadyjską organizacją rządową, która odpowiada za wytwarzanie istot o ponadludzkich możliwościach. Będzie sporo jatki i trochę łażenia. Wszystko w konwencji action-adventure, czyli gry przygodowo-zręcznościowej w stylu Devil May Cry. Sam Wolverine wystąpi w kilku znanych wdziankach - zarówno w masce jak i pokazując swoją zawadiacką twarz. Kluczowym elementem rozgrywki będzie wykorzystanie wysuwanych pazurów Wolviego. Autorzy chwalą się, że kamera nie będzie przeszkadzać w grze... Cóż, niebawem się o tym przekonamy.

Toca Race Driver

PS2 Nowa odsłona symulatora Codemasters

Nadchodzi kolejny majstersztyk od chłopaków z Codemasters. TOCA Race Driver to nowe spojrzenie na wyścigi. Tym razem autorzy zapowiadają silny wątek fabularny, bowiem gracz wciela się w rolę młodego kierowcy - Ryana McKane, którego należy poprowadzić do światowego sukcesu. Oprócz wspomnianego młodziaka, w grze znajdziemy wielu kierowców, którzy istnieją w rzeczywistości. Przykładem tutaj są Yvan Muller, James Thompson czy Matt Neal. Każdy z kierowców będzie posiadał swój własny charakter, między wyścigami można będzie porozmawiać z innymi zawodnikami. Coś w stylu gadek w Ridge Racer 4, ale jeśli wierzyć zapowiedziom, na większą skalę.
To oczywiście tylko początek. Chcecie wiedzieć więcej - 42 bryki wliczając takie wózki jak Mercedes CLK, Alfa Romeo GTV czy mocarnego killera - Vipera GTS! Do tego 38 tras (!) odtworzonych na podstawie planów prawdziwych torów wyścigowych. Na dokładkę dodano 13 pucharów, do zdobycia w różnych częściach świata, a wszystko oparte na licencjach prawdziwych wyścigów. Dla fanów hardkorowej symulacji autorzy przewidzieli możliwość ingerowania w wiele ustawień samochodu oraz bardzo dokładny engine odpowiadający za zachowanie się pojazdów na drodze. Z kolei system niszczenia fur oparto na podstawie danych z crash testów przeprowadzonych zgodnie ze specyfikacją FEM. Tym razem Mistrzowie Kodu nie odpuszczają sobie na żadnym polu. Przygotowują grę, która skazana jest na sukces i na pewno będzie megamiodna. Na koniec warto jeszcze wspomnieć o jednej rzeczy, a mianowicie oprawie audio-wizualnej. O ile nie podano jeszcze listy wykonawców, których kawałki znajda się w grze, pokazano za to obrazki z powtórek. Są po prostu śliczne! Auta wyglądają wspaniale, otoczenie robi spore wrażenie. Oceńcie zresztą sami. Zapowiada się gorąca gra.



Newsflash

Podczas gdy my czekamy na zrozumiałą wersję Gran Turismo Concept, w Japonii Polyphony szykuje już kolejną część tej gry. Nazywać się będzie GT Concept Geneva 2001, a lista samochodów bazować będzie na pokazywanych na zeszłorocznej wystawie modelach. Wiadomo, że będą: Opel Astra Coupe OPC X-Treme, Maserati 320S Spyder Concept oraz Ford Mondeo ST. Gra ma ukazać się w Japonii w lipcu.

Hurra! Potwierdziły się plotki o dodatku go GTA3! Sytuacja trochę zabawna, ale posłuchajcie. Sony wydało oświadczenie prasowe, w którym podało do wiadomości, iż do końca roku pojawi się na PS2 sporo gier. W tej wyliczance znalazło się GTA Vice City. Kilka godzin później po tym oświadczeniu nie było już śladu, a jego miejsce zastąpiło nowe – już bez tego tytułu. Przedstawiciele Rockstar nabrali wody w usta. Czekamy, czekamy... Akcja gry przeniesie nas oczywiście do Miami!

Namco oficjalnie potwierdziło silne więzi, jakie nawiązało z Nintendo. I od razu z grubej rury: Namco opracowuje na GCN najnowszą część strzelaniny Star Fox! Będzie także Mr. Driller, nowa gra z serii Ridge Racer, oraz Soul Calibur 2 (w styczniu 2003) i Tales of Destiny (koniec 2003 roku).

Sony szykuje nową platformówkę na PS One, na podstawie filmu Disneya. Zatytułowana będzie Lilo & Stich, a kierować w niej będziemy młodą dziewczyną rodem z Hawajów. Graliśmy w wersję przedpremierową i... Spuśćmy na razie zasłonę milczenia.

Okay, zbliża się dzień, na który wszyscy czekają. 31 maja w europejskich sklepach pojawi się Final Fantasy X. A teraz niespodzianka – aby zrekompensować Europejczykom długi czas oczekiwania Square dorzuci drugą płytkę DVD z bonusowymi filmami, wywiadami, szkicami i tak dalej. Zacny to pomysł – ze wszech miar zasługuje na pochwałę!

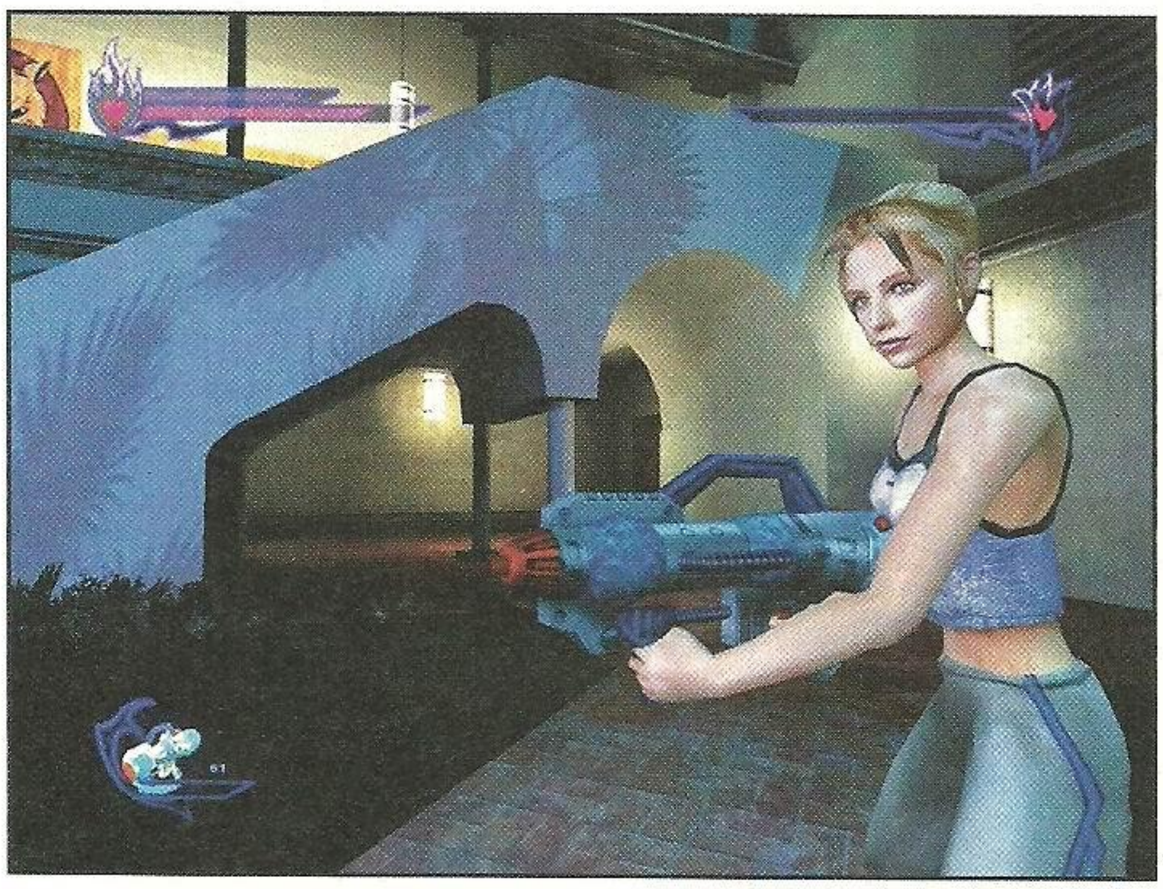
Plotki, plotki i jeszcze raz plotki. Podobno Nintendo pracuje w sekrecie nad przeniesieniem Legend Of Zelda: The Ocarina of Time z Nintendo 64 na GameCube. Naturalnie ma się to odbyć w podobny sposób, jak Resident Evil – nowa grafika, bonusy i tym podobne. No, no...

I znów niepotwierdzone informacje. Rare przestaje tworzyć tylko dla Nintendo! Od jakiegoś czasu dochodzą głosy informujące, że Rare zakupiło devkity Xboxa i PS2 i przymierza się do pisania gier na wszystkie platformy. Bracia Stamper (szefowie i właściciele Rare) chcieliby zrobić także kilka bardziej dorosłych, poważnych gier. Mówi się o tym, że Rare pracuje nad wyścigiem kartów na wszystkie trzy platformy jednocześnie. Początkowo miał to być Donkey Kong Racer, ale Nintendo odcięło się od projektu i wszystkie postacie Ninny mają zostać wyrzucone z gry. I na koniec jedna ważna informacja: Nintendo jest właścicielem 49 procent akcji Rare, a bracia Stamper posiadają pozostałe 51 procent. Tak więc faktycznie to oni są tu szefami i mogą robić co chcą... A jak jest naprawdę?

Buffy the Vampire Slayer

Xbox Najpiękniejsza pogromczyni wampirów w akcji

Buffy powraca na ekrany naszych telewizorów w zupełnie nowych przygodach. Na szczęście dla nas - warunkiem jej powrotu będzie podpięcie do odbiornika odpowiedniej konsoli. Buffy the Vampire Slayer będzie grą przygodową z dość silnie rozwiniętym wątkiem militarnym. A mówiąc bez ogródek - będziemy biegać i lać umarlaków. Dla tych, którzy nie wiedzą, kim jest Buffy - krótka lekcja historii. Eony temu przepotężne demony kroczyły po powierzchni Ziemi. Czasy się jednak zmieniały, a Demony pozostawały takie same. Przedwieczni zmuszeni zostali do zejścia w otchłanie piekielne. Na Ziemi zostali śmiertelnicy. Dziś Przedwieczni postanowili sprawdzić, co słychać na Ziemi i otworzyć portal łączący czeluście piekielne. Potrzebują do tego mocy pewnego 600 letniego wampira. Gramy siedemnastoletnią Buffy Summers, uczennicą jednej z amerykańskich szkół, która dowiaduje się pewnego dnia, że została "wybrana" i musi bronić Ziemi przed szumowinami z piekła. Buffy oprócz tego, że jest całkiem atrakcyjna (kto widział Sarę Gellar - wie, o co chodzi), potrafi też nieźle zapalić w żuchwę. Do realizacji zadań możemy wykorzystać hyperskoki, matriksowe kopniaki, combosy i broń znajdowaną po drodze. Każda nowa broń daje Buffy możliwość rozszerzenia gamy ataków. Wśród ciekawszych możliwości wymienić należy: techniki z kijem baseballowym, kuszą, czy pistoletem na wodę (święconą?!). Pierwsze testy nieukończonej wersji każą sądzić, że będzie nieco biegania i rozwiązywania prostych puzzli. Nieco otwierania drzwi, ale najwięcej nawalania w umarlaków. Tu podobno gra rozwija skrzydła - mordercze techniki Buffy są spektakularne. Trzeba zresztą nadmienić, że wszystkie techniki zabójczej babeczki dzielą się na dwie grupy: standardowe i specjalne. W skład podstawowych wchodzą: kopniaki, zamaszyste piąchy i proste komplety. Techniki specjalne - zwane w grze "Slayer Powers" sięgają jedna w drugą do korzeni azjatyckich filmów kung-fu. Na przykład - wzmiankowany wcześniej matrixowy kopniak: czas zwalnia, Buffy wyskakuje w powietrze i wykonuje trzy dziarskie dźgnięcia z buta w otaczających ją przeciwników. Trinity jak żywa. Całość przewiduje się na standardowe piętnaście godzin gry, a premierę zapowiedziano na piętnastego lipca tego roku. Na dzisiaj można powiedzieć, że Buffy nie będzie grą rewelacyjną, ale też nie będzie - tak jak przewidywano z początku - totalną pomyłką, kopiującą pomysły z filmu. Gra będzie zapewne produktem solidnym, zwłaszcza, jeśli okaże się, że wyjaśnia niektóre zagadki, jakich serial nie odważył się odkryć. Jak znam życie, to wystarczy, żeby podnieść sprzedaż o połowę. Przynajmniej w USA.



Dino Stalker

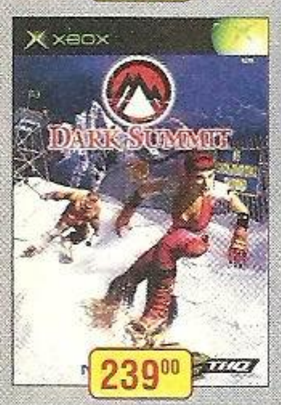
PS2 Kolejny Gun Survivor Capcomu

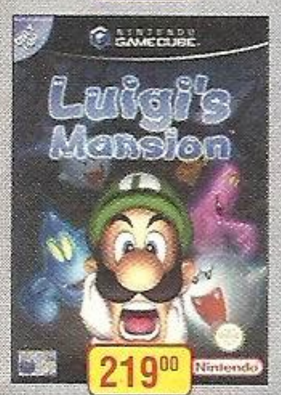
Był sobie pilot. Podczas jednego z licznych pojedynków powietrznych nad Atlantykiem w czasie II Wojny Światowej, szczęście odwróciło się od niego. Musiał awaryjnie lądować w gęstej dżungli na tropikalnej wyspie. Gdy otrząsnął się po niekoniecznie miękkim lądowaniu, zobaczył dziwną, futurystyczną broń, a z oddali usłyszał głos "Pospiesz się, tylko ty możesz uratować świat". Następnie pojawiły się dinozaury.
Dino Stalker jest reprezentantem bezmyślnych strzelanin z widokiem "z oczu" głównego bohatera, gdzie akcja sterujemy za pomocą podłączonego zamiast joypada pistoletu. Przykładem podobnej gry jest Time Crisis na starusieńkie PlayStation. W odróżnieniu od wspomnianej pozycji, DINO STALKER oferuje nam pełna swobodę ruchu, czyli skłania się bardziej w stronę Resident Evil: Gun Survivor. Jatka na pewno będzie ostra, zobaczymy jak wypadnie swoboda poruszania się oraz na ile dinozaury okażą się interesującymi przeciwnikami. Jakoś nie czujemy wielkiej potrzeby zaopatrzenia się w GunCon'a 2 specjalnie po to, aby zagrać w Dino Stalker'a, ale możemy się mylić. W końcu strzelaniny na pistolet to całkiem przyjemne gry.

PRZY ZAKUPIE DWÓCH LUB WIĘCEJ GIER 10 % RABATU

RENOMA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl





N 64

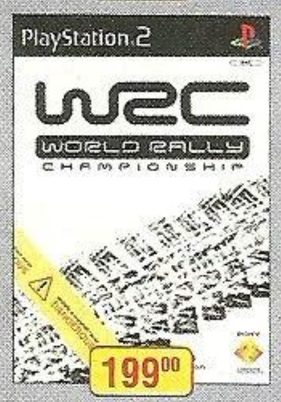
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	299,-	189,-
JOYPAD	129,-	79,-
KARTA PAMIĘCI	79,-	59,-
RUMBLE PACK	69,-	49,-
EXPENSION PACK	129,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	159,-	99,-
AIRBORDER	149,-	59,-
BANJO-KAZOOIE	199,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	179,-
BEETLE ADVENTURE RACING	199,-	129,-
COMMAND&CONQUER 3D	159,-	119,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	259,-	199,-
CRUSIN WORLD	159,-	99,-
DIDDY KONG RACING	159,-	99,-
DONKEY KONG 64	199,-	129,-
DOOM 64	149,-	79,-
DUKE NUKEM 2	199,-	149,-
EPISOD I RACER	149,-	99,-
EXTREME G	149,-	99,-
F ZERO X	149,-	99,-
FORMULA 1	149,-	99,-
GOLDEN EYE	149,-	99,-
GOLDEN EYE 2	259,-	199,-
HEXEN	149,-	99,-
ISS 98	149,-	99,-
MARIO 64	149,-	99,-
MARIO GOLF	149,-	99,-
MARIO PARTY 2	149,-	99,-
MARIO PARTY	149,-	99,-
MARIO TENNIS	149,-	99,-
MISSION IMPOSSIBLE	149,-	99,-
MORTAL KOMBAT 4	149,-	99,-
NBA CURTSIDE	149,-	99,-
NBA JAM 99	149,-	99,-
PERFECT DARK	199,-	149,-
POKEMON SNAP	149,-	99,-
POKEMON STADIUM	149,-	99,-
QUAKE 2	149,-	99,-
RAYMAN 2	149,-	99,-
RIDGE RACER 64	149,-	99,-
ROGUE SQADRON	149,-	99,-
RR64	149,-	99,-
SHADOW MAN	149,-	99,-
SUPER SMASH BROS.	149,-	99,-
TUROK 1	149,-	99,-
TUROK 2	149,-	99,-
TUROK 3	249,-	179,-
TUROK RAGS WARS	149,-	99,-
WWF ATTITUDE	149,-	99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	149,-	99,-
ZELDA	149,-	99,-
ZELDA 2	149,-	99,-
INNE	tel.	tel.

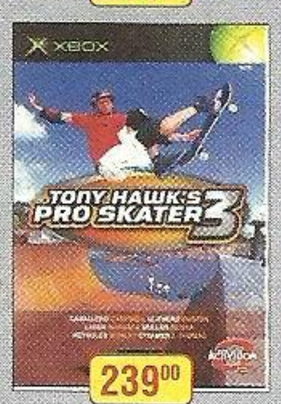
X-BOX

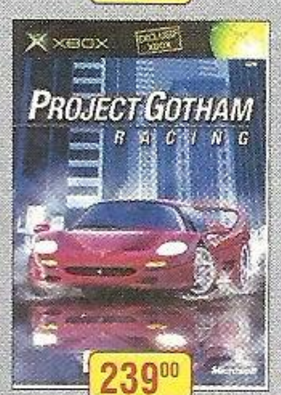
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	tel.	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
AMPED	239,-	189,-
BLOOD WAKE	239,-	189,-
CRAZY TAXI 3	239,-	189,-
DARK SUMMIT	239,-	189,-
DEAD OR ALIVE 3	239,-	189,-
FUZION FRENZY	239,-	189,-
HALO	239,-	189,-
JET SET RADIO	239,-	189,-
MAX PAYNE	239,-	189,-
NBA 2002	239,-	189,-
NHL 2002	239,-	189,-
ONIMUSHA	239,-	189,-
PROJECT GOTHAM	239,-	189,-
RALLY SPORT CHALL.	239,-	189,-
TONY 3	239,-	189,-
TRANSWORLD SURF	239,-	189,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	899,-	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
BLOODY ROAR	219,-	189,-
CRAZY TAXI	219,-	189,-
FIFA 2002	219,-	189,-
LUIGI'S MANSION	219,-	189,-
MARIO	219,-	189,-
STAR WARS	219,-	189,-
WAWE RACER	219,-	189,-
INNE	tel.	tel.





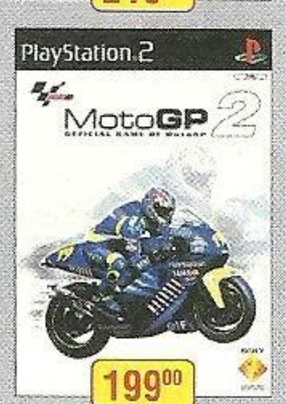


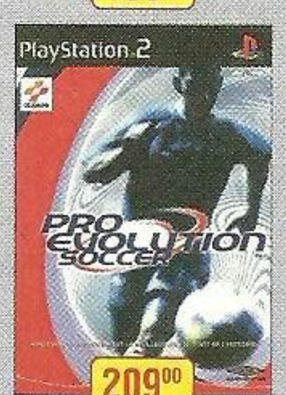
PSX

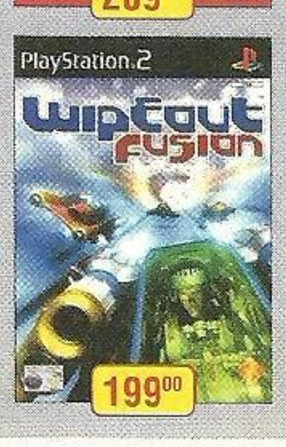
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	499,-	329,-
DUAL SHOCK	129,-	89,-
JOYPAD	49,-	29,-
ALIEN RESURRECTION	149,-	99,-
BLADE	99,-	69,-
COLIN MCRAE 2	99,-	89,-
COLONY WARS RED SUN	99,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	109,-	89,-
CRASH BASH	109,-	89,-
CROC 2	109,-	89,-
DIE HARD TRILOGY 2	109,-	89,-
DINO CRISIS	109,-	89,-
DRIVER	109,-	89,-
DRIVER 2	109,-	89,-
FIFA 2001	109,-	89,-
FINAL FANTASY 7	109,-	89,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	189,-	129,-
FRONT MISSION 3	109,-	89,-
GOLDEN EYE 2	109,-	89,-
GRAN TURISMO 2	109,-	89,-
GTA	109,-	89,-
GTA 2	109,-	89,-
ISS EVOLUTION	109,-	89,-
ISS EVOLUTION 2	149,-	109,-
LEGACY OF KAIN 2	109,-	89,-
MEDAL OF HONOR 2	109,-	89,-
MEDIEVIL 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID	109,-	89,-
NEED FOR SPEED 4	109,-	89,-
NIGHTMARE CREATURES 2	109,-	89,-
QUAKE 2	109,-	89,-
R2R	109,-	89,-
RAYMAN 2	109,-	89,-
RESIDENT EVIL 3	199,-	129,-
RIDGE RACER 4	109,-	89,-
ROLLCAGE 2	109,-	89,-
SILENT HILL	199,-	129,-
SPIDER-MAN	109,-	89,-
SPYRO 3	109,-	89,-
SUIKODEN 2	109,-	89,-
SYPHON FILTER	109,-	89,-
SYPHON FILTER 2	109,-	89,-
TEKKEN 3	109,-	89,-
TENCHU 1	109,-	89,-
TENCHU 2	149,-	119,-
TOMB RAIDER 3	109,-	89,-
TOMB RAIDER 4	109,-	89,-
TOMB RAIDER 5	159,-	119,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
INNE	tel.	tel.

SEGA DC

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	449,-	349,-
JOYPAD ORG.	129,-	89,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	129,-	89,-
CODE VERONICA	199,-	129,-
CRAZY TAXI	149,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	149,-	99,-
DRAGONS BLOOD	149,-	99,-
FANTASY STAR ON LINE	149,-	99,-
FERRARI 355	149,-	99,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	149,-	99,-
JET SET RADIO	149,-	99,-
MARVEL VS CAPCOM 2	149,-	99,-
MDK 2	149,-	99,-
MERTOPOLIS RACER	149,-	99,-
NBA 2000	149,-	99,-
NIGHTMARE CREATURES 2	149,-	99,-
QUAKE 3	149,-	99,-
RAYMAN 2	149,-	99,-
RED DOG	149,-	99,-
RESIDENT EVIL 2	149,-	99,-
SEGA GT	149,-	99,-
SEGA RALLY 2	149,-	99,-
SHADOW MAN	149,-	99,-
SHENMUE	149,-	99,-
SONIC ADVENTURE	149,-	99,-
SONIC ADVENTURE 2	149,-	99,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	149,-	99,-
SPIRIT OF SPEED 1937	149,-	99,-
STAR WARS RACER	149,-	99,-
TOY RACER	149,-	99,-
ULTIMATE FIGHTING	149,-	99,-
VIRTUA FIGHTER 3	149,-	99,-
VIRTUA STRIKER2	149,-	99,-
VIRTUA TENNIS	149,-	99,-
WWF ATTITUDE	149,-	99,-
ZOMBIE REVENGE	149,-	99,-
INNE	tel.	tel.





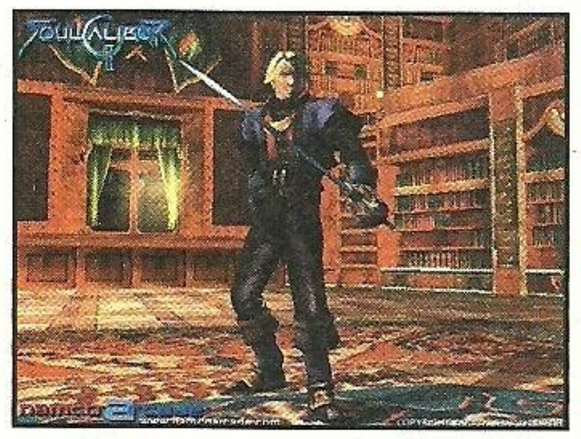


PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	tel.	tel.
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	tel.
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	199,-	169,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	169,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	169,-
ARMORED CORE 2	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	129,-
BOND 007	199,-	129,-
BOUNCER	199,-	129,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
CRASH 4	149,-	129,-
CRAZY TAXI	149,-	129,-
DARK CLOUD	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	99,-
DONALD DUCK	199,-	99,-
DRAKAN	219,-	179,-
DROPSHIP	199,-	169,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	99,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	159,-
EVE OF EXTINCTION	199,-	139,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EXTERMINATION	199,-	129,-
F1 ONE 2001 (SONY)	159,-	99,-
FIFA 2001	159,-	99,-
FIFA 2002	199,-	149,-
FORMULA 1	149,-	99,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
HALF LIFE	149,-	129,-
HEAD HUNTER	199,-	139,-
HERDY GERDY	199,-	149,-
ICO ISS EVOLUTION	149,-	99,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	169,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	199,-	169,-
KESSEN	199,-	129,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	159,-
KNOCKOUT 2001	199,-	119,-
KNOCKOUT KINGS 2002	219,-	159,-
MADDEN 2001	199,-	99,-
MAXIMO	199,-	169,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MGS2	219,-	179,-
MONKEY ISLAND	199,-	159,-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	159,-
MX 2002	199,-	129,-
NBA 2001	159,-	99,-
NBA 2K2	199,-	189,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	129,-
NHL 2002	199,-	179,-
ONIMUSHA	119,-	99,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	169,-
QUAKE 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	129,-
RAYMAN REV.	199,-	129,-
RED FACTION	119,-	99,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	119,-
SHADOW MAN 2	209,-	169,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	159,-
SILENT HILL 2	199,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	129,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	199,-	149,-
SOUL REAVER 2	199,-	149,-
SSX	149,-	119,-
SSX 2	199,-	159,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	129,-
TEKKEN TAG T.	119,-	99,-
THEME PARK	199,-	129,-
THIS IS FOOTBALL 2002	199,-	119,-
TIMESPLITTERS	199,-	129,-
TONY HAWK'S 3	199,-	169,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	159,-
UNREAL	199,-	129,-
WIPEOUT	199,-	149,-
WRC	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

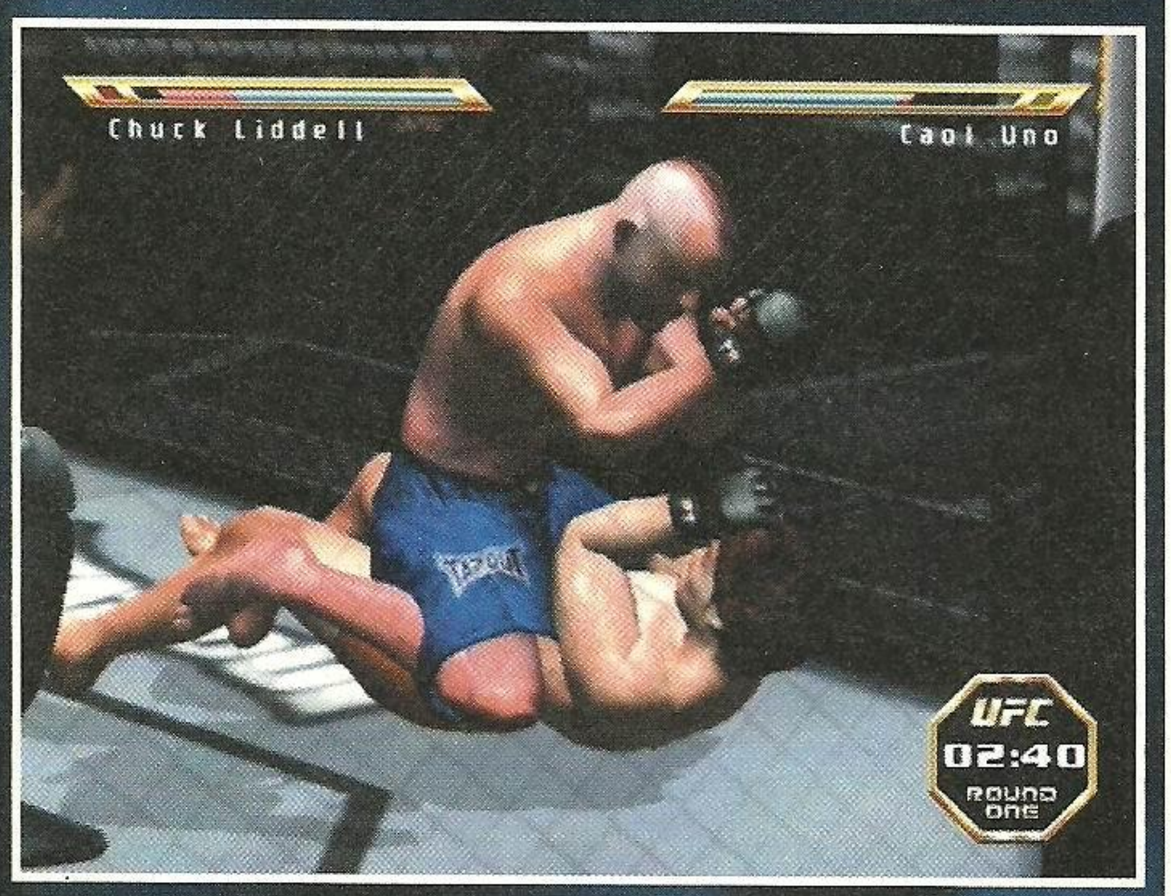
Soul Calibur 2: nowa postać!



Nowy człowiek nazywa się Rafael, pochodzi z Europy i w walce posługuje się rapierem. Tyle wiemy. Sparwdźcie go na górnych obrazkach. Namco potwierdziło także, że do ekipy powracają władający nunchaku Maxi (z prawej) i chory psychicznie Voldo (na dole).
Ta gra wygląda coraz lepiej i zapowiada się wręcz przecudownie. Wygląda jednak na to, że Namco nie zaprezentuje Soul Calibura 2 podczas tegorocznej wystawy E3. A może jednak? Ach, to byłoby coś...

Ultimate Fighting Championship Throwdown

PS2 Mordoklepka i chwyty poniżej pasa



Pierwsze UFC, wydane dwa lata temu na Dreamcasta było zaskakująco dobrym kawałkiem bijatyki. Brutalnej aż trzeszczały kości i realistycznej do bólu.
Po sukcesie, jaki odniosła, znaleźli się chętni do wydania kontynuacji na innych konsolach. Na konsoli Microsoftu UFC nosi pod tytuł Tapout. My przyjrzymy się jednak wersji na PS2 – UFC Throwdown.
Zacznijmy od tego, że tak naprawdę nie nastąpiły żadne większe zmiany w porównaniu do pierwszej części. Tyle, że to nieistotne - przecież nie każdy gracz ma zarówno DC i PS2. A każdy fan solidnego mordobicia powinien przyjrzeć się tej grze. Definitywnie. UFC jak żadna inna gra z tego gatunku oddaje intensywność i brutalność walki na ringu. Bo wiecie chyba, że UFC jest jedną z federacji shotfightingu, czyli walk „na serio". Bijatyki są ostre i brutalne, ale jest kilka zabronionych zagrań, jak choćby wkładanie palców w oczy. Walka w UFC toczyć się może zarówno na stojąco jak i w parterze, a skończyć ją można już po kilku sekundach, jeżeli uda się założyć jakiś chwyt (tzw. submission). Można kopać, bić pięściami, łokciem, kolanem, głową, dusić, zakładać dźwignie i tak dalej. W grze jest podobnie – walka jest zacięta i czasami bywa monotonna, ale za to jest bardzo wymagająca. Trzeba umiejętnie planować kolejne ataki i wykorzystywać słabsze punkty przeciwnika. Gdy walczymy z zawodnikiem, który lubi bić się na stojąco, to najlepszym rozwiązaniem jest uziemienie go i próbowanie submission.
Jak na razie grafika nie imponuje – UFC:T wygląda tylko trochę lepiej niż na DC. Ale trzeba przyznać, że zabawa jest płynna, a animacja postaci doskonała. Podobne do tego w Tekkenie sterowanie sprawdza się bardzo dobrze. Rozwinięto też tryb kariery i rozbudowano możliwości kreowania własnego fightera.
Szykuje się naprawdę porządny kawałek dobrego mordobicia, a kości zostaną rzucone (o matę) już na przełomie maja i czerwca.

Newsflash

Namco zapowiedziało Time Crisis 3 na automaty. A w związku z tym, ze płyta System 246 to lekko zmodyfikowane PS2, konwersja powinna odbyć się szybko i bezbolesnie . Wersja arcade już jesienią.

Konami zapowiedziało następujące pozycje: Metal Gear Solid Substancje (PS2, Xbox, PC), Zone Of The Enders 2 – The 2nd Runner (PS2), Silent Hill 3 (PS2), nowa gra z serii Contra, nowa gra z serii Winning Eleven (następna po szóstce!). Na razie nie wiadomo o nich absolutnie nic! Zresztą ciekawa sprawa z tym nowym MGS'em – część źródeł podaje, że tytuł gry to MGS2: Substance i ukaże się tylko na Xboxa i PC. Jak będzie naprawdę – być może przekonamy się już podczas tegorocznego E3!

Electronic Arts podało do wiadomości co zaprezentuje na E3: Harry Pottter 2 (PS2, Xbox, GCN), Lord Of The Rings (PS2, GBA), James Bond 007 Nightfire (PS2, Xbox, GCN), The Sims (PS2), MOH:Frontline (PS2), a także milion gier sportowych. Ciekawi nas oczywiście Władca Pierścieni...

A oto, co pokaże Namco: Dead To Rights (Xbox), Namco Museum (Xbox), Tekken 4 (PS2), Ninja Assault (PS2), Pac Man Fever (PS2, GC), Pac Man World 2 (Xbox), Xenosaga (PS2). Tak więc bez niespodzianek - Ninja Assault to shooter na pistolet.

Resident Evil 0 na GameCube trafi na półki japońskich sklepów już 29 sierpnia 2002 roku! Gra będzie sprzedawana na 3 płytkach – daje to ponad 4.5 gigabajtów danych!

W czeluściach Internetu wygrzebaliśmy zdjęcie folderu reklamującego nowe gry na GameCube. Takie foldery leżą sobie w każdym sklepie i można sobie je wziąć za darmo. Chodzi jednak o to, że folder ten trafi do sklepów dopiero po E3! Tak więc... wyciek! Oto, jakie tytuły znajdują się na folderze: Wario World (wygląda na platformera 3D!), Mario Party 4, 1080 White Storm (snowboard), NBA Ballers (luźna koszykówka), Star Wars: The Clone Wars, Star Wars: Bounty Hunter (zakładamy, że Clone Wars będzie ekskluzywny – Bounty Hunter pojawi się także na PS2), Gladius i inne! Mamy nadzieję zagrać w to wszystko na E3...

Kingom Hearts – rpg Square z postaciami Disneya – sprzedało się już w liczbie 750 tysięcy egzemplarzy. W Japonii, oczywiście. Gra zmierza także do Europy!

Timesplitters 2 zostało oficjalnie zapowiedziane na wszystkie trzy konsole – PlayStation 2, GameCube i Xboxa. Na razie brak informacji na temat współpracy z Internetem...

Zapowiedziany przez Electronic Arts na PS2 Medal Of Honor: Fighter Command został skreślony z listy wydawniczej. Ekipa programistów chce się skupić na grach fpp. Mając przyjemność w tym miesiącu z MOH: Frontline ekipa N+ życzy powodzenia i trzyma kciuki.

SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER

SKLEP **NIKO**

26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.niko-radom.prv.pl

pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

Realizujemy Zamówienia Indywidualne

Przyjmujemy zamówienia!

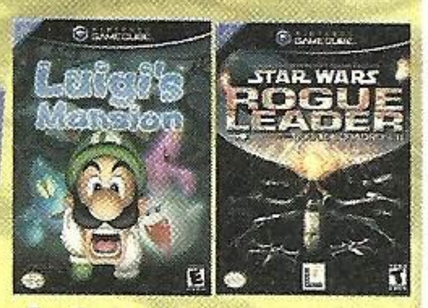
Wersje NTSC USA, Japan na zamówienie

XBOX

pistolet do PS2!

GRY
KONSOLE
AKCESORIA
WYMIANA
SERWIS

79-



OD 99-

szczegółowa oferta na:
http://www.niko-radom.prv.pl

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

Sony PlayStation 2

Gry używane już od 80 zł

Sony PlayStation

Gry używane już od 35 zł

GameBoy Advance

Gry używane już od 80 zł

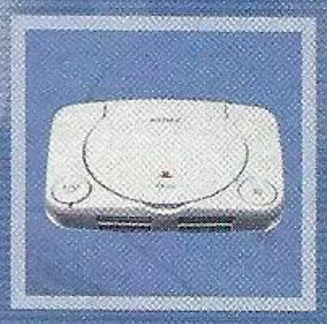
W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849

PON. - PIĄTEK 11 - 16

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!



HURT
DETAL

GRY
AKCESORIA
SERWIS
REGENERACJA PŁYT CD
WYMIANA GIER
RATY

NEOPLUS • NIESPODZIANKA • NA HASŁO •

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER

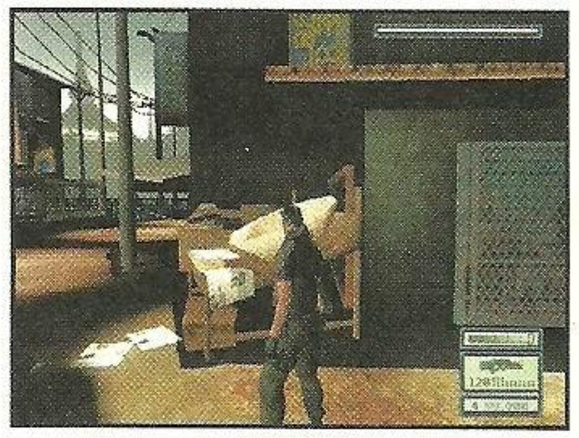
UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

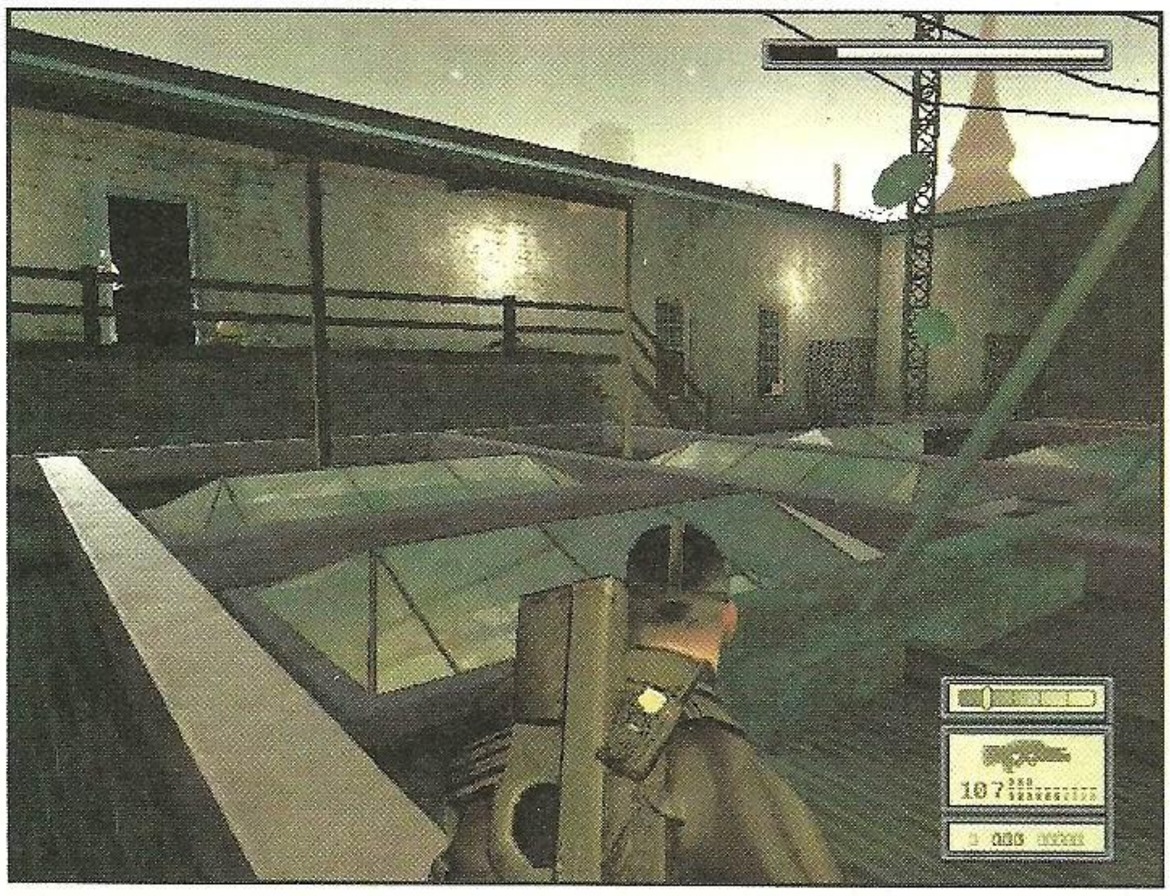
ORAZ WIELE INNYCH...

Tom Clancy Splinter Cell

Xbox Amerykański Ninja... Zaraz. Amerykański MGS?

Jeśli czekaliście na czasy, w których Xbox zacznie odstawać graficznie od Playstation2 i GameCube – oto ich zapowiedź. Splinter Cell, to smak rzeczy, które nadejdą.
Czujemy się na tyle pewnie, że na razie kwestię grafiki zostawimy Wam do indywidualnej oceny. Poogladajcie sobie obrazki i wyciągnijcie wnioski sami. Tymczasem o świecie gry. Autorzy oparli swój pomysł na świecie technothrillerów autorstwa Toma Clancy. W grze wcielamy się w rolę Sama Fishera, tajnego agenta operacyjnego rządu Stanów Zjednoczonych, który wtłoczony zostaje do tajnej akcji i wiadomo, że ma licencję na zabijanie, robienie totalnej paczangi i katastrofy ekologiczne, bo jego zwierzchnicy są w stanie zatuszować wszystko. Jak się zapewne domyślacie zastosowany zostanie także motyw znany z Metal Gear Solid, czy książek Toma Clancy – agent wpuszczony jest w przeciętnie wyglądającą akcję, która z czasem okazuje się jakąś ogólnoświatową sensacją o korzeniach sięgających czwartego dna. Wiecie o co chodzi. Sporo będzie w grze czajenia się i uciekania. Zważywszy na fakt, że podobnie ma być w Strident – czyżbyśmy byli świadkami jakiejś nowej mody? Rozumiemy skradanki, ale uciekanki? Rzecz jasna nie obędzie się bez eskortowania, tropienia, śledzenia, itp. Więc – bez obaw. Testerzy, którzy widzieli już kilka z piętnastu poziomów tej gry twierdzą, że będzie to ta gra, która pozwoli przestać Xboxowi zamartwiać się, że nie ma na niego Metal Gear Solid. Powiedzmy sobie uczciwie: Snake potrafi chować się za załomem muru i wyglądać, tak? Sam Fisher potrafi wystawić zza załomu sam pistolet i razić wroga na luzaka. Mało Wam? Przypomnijcie sobie Jeana Claude'a van Damme'a. Otóż Sam Fisher potrafi zrobić szpagat w wąskich korytarzach, zapierając się nogami o przeciwległe ściany i ukryć się przed wrogami, a nawet i wtedy do nich strzelać. Potrafi też się elegancko przetaczać, rzucać przedmioty, celem zwrócenia uwagi przeciwników. Może też chować zwłoki, zasłaniać się nimi, brać zakładników. Nie obędzie się bez strącania żarówek, celem zgaszenia światła, porażania prądem przeciwników stojących w wodzie, (super!), czy wspinania się po praktycznie wszystkim. Możliwość interakcji z otoczeniem dosłownie miażdży umysły do trzeciego pokolenia. Wspomnijmy tylko, że Sam może strzelić do stojącej na półce butelki tak, żeby strącić jej zaledwie szyjkę. Ma to być najbardziej realistyczna gra na konsole wszech czasów. Animacje ruchów postaci – na przykład fikołek, którego kończymy na ścianie zostanie brutalnie przerwany. Albo trafieni prądem przeciwnicy będą padać w rasowych drgawkach. Oczywiście masa broni i około piętnastu godzin gry, żeby zapoznać się z całością scenariusza. Zapowiada się na miażdżyciela totalnego. Już zacieramy ręce i wychwytujemy każdą informację o tym tytule. Zapamiętajcie: Splinter Cell.





Mark Of Kri

PS2 Czyżby powiew świeżości?

The Mark Of Kri ma być powiewem świeżości. Jest to zręcznościowo-przygodowa produkcja osadzona w klimacie fantasy. Główny bohater, o imieniu Rau, wraz z kompanem - krukiem Kuzo - ma za zadanie znaleźć sześć części tytułowego Znaku Kri - potężnego czaru, który obdarza niewyobrażalnie wielką mocą. Tak to wygląda od strony fabularnej.
W tym momencie zastanawiacie się pewnie co w takim razie jest tym innowacyjnym elementem gry. Otóż tym "czymś" jest system walki - prawą gałką namierzamy niejako cele. Następnie przeciwnicy zostają przypisani do jednego z przycisków ataku (trójkąt, kwadrat, X). Teraz wystarczy wciskać kombinacje tych przycisków, aby atakować wroga. Za pomocą tego systemu istnieje możliwość tworzenia niespotykanych dotąd kombosów, a tryskająca na wszystkie strony krew podnosi tylko temperaturę. Ponadto, w zależności od broni, główny bohater potrafi jednym uderzeniem załatwić od trzech do dziewięciu przeciwników! Kolejnym fajnym i doskonale przemyślanym patentem jest przekradnie się i atakowanie przeciwników z zaskoczenia - zupełnie jak w Metal Gear Solid, ale za pomocą na przykład miecza! Interesujące wydaje się też ściąganie strażników przy pomocy łuku o dużym zasięgu - nie ma jak strzała w gardzieli wroga! Nie zapominajmy o naszym sprzymierzeńcu - kruku. Dzięki niemu gracz będzie miał możliwość wypatrywania przeciwników z daleka i przygotowywania taktyki walki. Autorzy chwalą się, że każdy etap gry będzie można przejść na kilkadziesiąt sposobów, a wykańczanie przeciwników przy pomocy wymyślnych akcji premiowane będzie bonusowymi etapami, strojami oraz magicznymi przedmiotami.
Niezaprzeczalnym atutem gry jest jej grafika. Mark Of Kri wygląda co najmniej zadowalająco. Zresztą nic w tym dziwnego, skoro do pracy nad grą zatrudniono ludzi, którzy wcześniej robili filmy Disneya. Sposób w jaki wykonano mistyczną krainę tworzy niepowtarzalny klimat, a animacja głównego bohatera powoduje napady euforii u ludzi, którzy mieli okazję widzieć grę w akcji. Gra zostanie wydana już w lecie. Trzymamy kciuki! (przy okazji - podobny system walki zaprojektowałem jakieś pół roku temu, ale pewna grupa ludzi wolała robić kolejnego RTS'a, bywa.. - Nolster :P).

Way of The Samurai

PS2 Siekanka

Ekipa odpowiedzialna za Tenchu postanowiła zrobić grę w której nie istnieje taka instytucja jak skradanie się i atakowanie przeciwników z ukrycia. Teraz wyobraźcie sobie głównego bohatera - samuraja, a w zasadzie ronina, który zupełnie przez przypadek miesza się w intrygę odmieniającą jego życie. Mamy do czynienia z niezbyt długą przygodówką połączoną z wymianą cięć. Główny bohater może znaleźć 40 różnych mieczy oraz poznać około 200 różnych metod ataku oraz obrony. Jednak najbardziej zainteresowała nas możliwość przechodzenia tej samej gry na różne sposoby. Otóż w Way Of The Samurai zakończenie gry kształtujemy w zależności od tego, w jaki sposób rozmawiamy z daną osobą oraz czy wygrywamy dany pojedynek, czy też go przegrywamy. Jako, że autorzy zadbali o to, żeby było z kim rozmawiać oraz z kim walczyć, sposobów na ukończenie przygody jest od groma. Można na przykład zostać dobrym samurajem, którego szanują wszyscy osadnicy małego miasteczka, gdzie toczy się akcja gry. Można też wybrać ciemną stronę mocy i skończyć jako gbur i morderca. Ponoć gra aż prosi się o kilkukrotne ukończenie... Czekamy.

Mortal Kombat - Deadly Alliance

PS2, Xbox, GCN Powrót kultowej serii.

MK4 nie trafiło w gusta wszystkich fanów serii. Czas na potężne uderzenie pokazujące, że nie tylko Japończycy potrafią robić mordobicia. Ed Boon razem ze swoją ekipą zabrali się za zrobienie bijatyki, jakiej jeszcze nie było. Ponoć przy MK:DA wszystkie poprzednie produkcje będą bajeczką dla małych dzieci, ponieważ nowy wyczyn chłopaków z Midway ma wprost epatować megabrutalnymi zagraniami.

Historia piątej edycji turnieju nie została jeszcze podana do publicznej wiadomości. Wiemy jednak, że dwaj odwieczni wrogowie – Shang Tsung i Quan Chi - połączyli siły, aby sięgnąć po główną nagrodę. A jest nią nieśmiertelność. Przeciwko nim staje Raiden i grupka śmiertelników walcząca przy jego błogosławieństwie. Oprócz wymienionych zawodników w MKV spotkamy jeszcze paru znajomych - jest Scorpion (bardziej muskularny niż zwykle), Sub-Zero (z rękami, na których tkwą cząstki lodu i w masce), Jax (stalowe ręce ciągle w modzie), Sonya, Kitana (morderczy wachlarz lub kosa w dłoni!), Kung-Lao (klasycznie – kapelusz w akcji), Cyrax oraz Reptile. Do tego dołączy jeszcze Blind Kenshi – człowiek, który szukając tajemnej wiedzy znalazł zakazaną Studnię Dusz. Patrząc w jej głębię zobaczył wzlatujące w zaświaty dusze. Ta chwila zmieniła na zawsze jego życie – Kenshi oślepł. Sam w tajemniczych katakumbach musiał jakoś przetrwać. W ten sposób nauczył się w stu procentach kontrolować swoje ruchy i widzieć otoczenie oczyma duszy. Kenshi staje do turnieju, aby odzyskać wzrok. Oprócz niego nowymi twarzami są Drahmin (o którym nic nie wiemy), tajemniczy Malvado (wygląda niesamowicie!) oraz wstrętny Moloch – koleżka, jeśli można tak o nim powiedzieć, który przypomina Goro z pierwszej części gry.

W kwestii systemu walki – autorzy zapowiadają całkowicie nowe podejście do sprawy, włącznie z kilkoma zestawami ciosów (czyli technik) dla każdego wojownika. Ma się je wybierać tuż przed walką. Chyba nie musimy tłumaczyć nikomu, że walka odbywa się w pełnym 3D. Bez ściemniania, bez pseudo-trójwymiarowych aren!

Jeżeli jeszcze Wam mało, możemy dodać, że ubrania każdego z wojowników mogą zostać potargane, a na ciele zawodników pojawiają się krwawe szramy!

Być może także pod względem graficznym szykuje się prawdziwa rewolucja. Wprawdzie krótki zwiastun prezentujący Scorpiona w akcji wygląda fenomenalnie – można zauważyć ruchy mięśni, widać doskonałą animację postaci, ale to niekoniecznie musi być film z silnika gry. Może to równie dobrze być przeliczona wcześniej animacja.

Seria Mortal Kombat znana jest przede wszystkim ze sposobu, w jaki można skończyć z przeciwnikiem po wygranej walce. Oczywiście mowa o tak zwanych fatalities – wyrywaniu kręgosłupa, palenia żywcem i tym podobnych zabiegach na ledwo dychających oponentach. Plotki głoszą, że pod tym względem Mortal Kombat: Deadly Alliance nie zawiedzie fanów. Najnowsza część sagi ma być jednocześnie najkrwawszym z istniejących mordobić.

Dla zaspokojenia ciekawości technofili dodamy, że każdy z wojowników został zbudowany z około 7 tysięcy polygonów, co przy licznych efektach specjalnych i skomplikowanym otoczeniu jest naprawdę sporą liczbą.

Już nie możemy się doczekać E3 i pokazu Mortal Kombat: Deadly Alliance, na który zostaliśmy zaproszeni. Na pewno zdamy Wam rzetelną relację, być może także przedstawimy większą część historii turnieju oraz pozostałych zawodników i areny!

Na zakończenie dodam, że podczas wizyty na tegorocznej wystawie Milia, poświęconej elektronicznej rozrywce, mieliśmy okazję porozmawiać trochę z producentem MK:DA podczas niezłej imprezy w jednym z hoteli w słonecznym Cannes. Rozmowę na temat nadchodzącego MK: DA podsumował jednym zdaniem, które tłumaczyło wszystko: „It will rock you". Trzymamy za słowo, chłopaku!

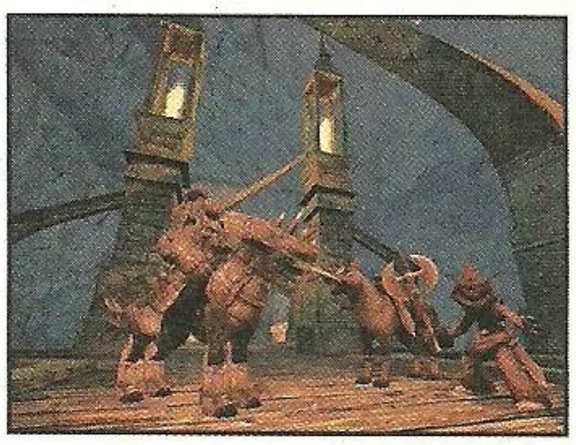
Nawiasem mówiąc – z serwera ftp firmy Manta możecie ściągnąć zwiastun piątej części Mortal Kombat.

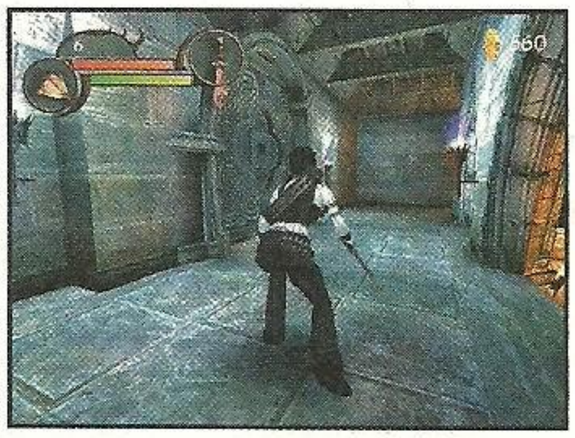
ftp://ftp.manta.com.pl/pub/Gry_PS2/Mortal_Kombat_5/Movies/MKDA_001.zip

Enclave

Xbox Druga generacja nadciąga...

Projekty takie jak Enclave sprawiają, że w powietrzu zawisa waniliowy zapach gier drugiej generacji na Xboxa. Jeszcze nie do końca wiadomo, z której strony wieje, ale zapowiada się na huragan.
Enclave ma bardzo pomysłowy świat i przepiękną grafikę. Od tego wypada zacząć. Po pierwsze świat. Nieczęsto się zdarza, żeby autorzy gry stworzyli cokolwiek oryginalnego. Większość to albo totalna abstrakcja (vide Fusion Frenzy i Mad Dash Racing), albo kopiowanie pomysłów znanych z książek i filmów (vide Władca Pierścieni albo Buffy). Rodzynki w stylu Halo, gdzie świat jest wymyślony przez twórców gry i ma naprawdę spójny pomysł zdarzają się rzadko. Zresztą na podstawie świata Halo napisano już książkę. Tymczasem świat Enclave wygląda tak. Dawno temu była sobie planeta, gdzie ogrody dobra i zła przeplatały się w harmonijnej zależności. Bóg przyglądał się temu wszystkiemu i chyba się znudził, bo rozgniewał się i wywalił przez środek świata wielką wyrwę – dokładnie tak, żeby oddzielić dobro od zła. Mniej więcej mu się





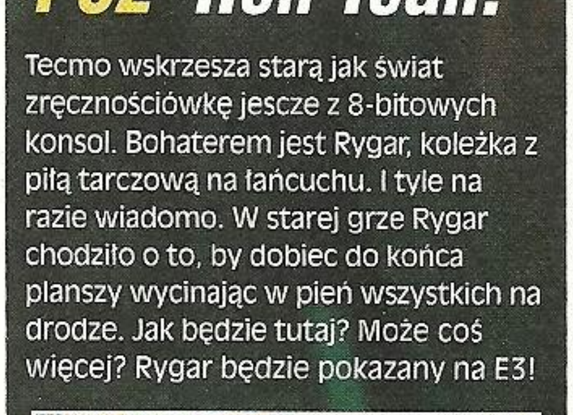
to udało. Cała planeta podzieliła się na dwie części. Na jednej z nich – zwanej Enclave – istoty żyją w spokoju i prawości. Druga część – zwana Outlands – jest elizjum chaosu, mroku i bestii zła. My spotykamy się z tym barwnym światem w momencie, gdy dzieje się coś potwornego. Pewnie się już domyślacie. Oczywiście – nagle, ni stąd ni zowąd Wyrwa zaczyna się zamykać. Szykuje się wojna jak nic. A my? My musimy coś na to poradzić.
Niech pierwszym zaskoczeniem będzie dla Was fakt, że gra Enclave jest grą TPP. Mało tego – gdzieś tam jej korzenie macają ideę drużynowych gierek TPP, co dobrze wróży idei multiplayer w tym tytule. Nie będzie to jednak drugie Halo. Podobno integralną częścią gry ma być scenariusz. I to z obu stron. Otóż Enclave daje nam możliwość wcielenia się w przedstawiciela jednej z dwunastu ras żyjących na planecie: Ogrów, Jeźdźców Wilków, Jeźdźców Dzików, Czarowników, Rycerzy, Gnomów, itp. Wiadomo, że mroczna strona ma przed

nadchodzącą wojną coś do załatwienia. Jasna strona także. Co? Na razie tajemnica. W Enclave będziemy przechodzić grę co najmniej dwukrotnie – raz realizując się jako pachołek zła, a raz pionek prawości. Mało tego – postacie będą miały różne cechy i klasy. Na przykład Gnom może być bombardierem i mieć perfekcyjne umiejętności w dziedzinie zakładania pułapek. Tu naprawdę każdy znajdzie coś dla siebie. Dorzućmy jeszcze fakt, że w kolejnych misjach (a jest ich dwadzieścia cztery) nie będzie chodziło o zabijanie wszystkiego co się rusza – będą też chytre misje mieszane – skradankowo-pułapkowo-kombinowane. Oprócz tego zaczerpnięta z RPG możliwość rozwijania postaci. Tona, tona możliwości. Na koniec musimy wyznać, że obrazki z Enclave należą do najpiękniejszych jakie widzieliśmy na konsole kiedykolwiek. Wspaniale generowane powierzchnie, gra świateł, postacie. Powiada się: „Jeśli ta gra nie zarządzi – nic nie zarządzi". Zobaczymy.

Rygar

PS2 Hell Yeah!

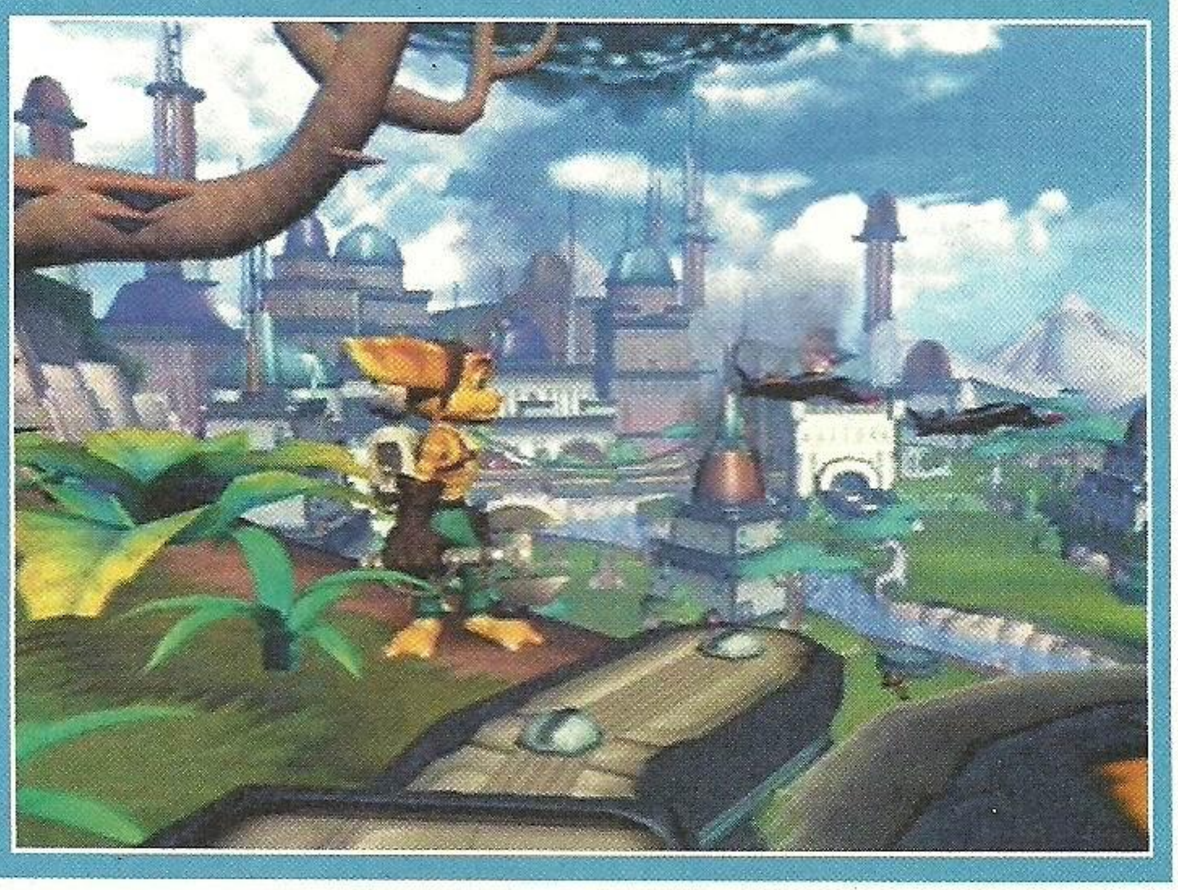
Tecmo wskrzesza starą jak świat zręcznościówkę jescze z 8-bitowych konsol. Bohaterem jest Rygar, koleżka z piłą tarczową na łańcuchu. I tyle na razie wiadomo. W starej grze Rygar chodziło o to, by dobiec do końca planszy wycinając w pień wszystkich na drodze. Jak będzie tutaj? Może coś więcej? Rygar będzie pokazany na E3!



Ratchet & Clank

PS2 Nowa gra twórców Spryo

Pamiętacie jeszcze Spyro The Dragon? Zespół Insomniac odpowiedzialny za serię przygód pociesznego smoczka przygotowuje się właśnie do szturmu na PS2. Ratchet & Clank to ich nowa platformówka. Główni bohaterowie, czyli para Ratchet oraz Clank to odpowiednio - futrzane stworzenie i wielofunkcyjny robot, który siedzi futrzakowi na plecach. Razem, niczym Banjo i Kazooie, tworzą swego rodzaju dream team. Ich zadanie sprecyzowano jasno - powstrzymać złego koleżkę, który chce zniszczyć całe uniwersum. Podczas misji bohaterowie będą się nawzajem uzupełniać. Siedzący na plecach Ratcheta Clank potrafi modyfikować się i wytwarzać różnego rodzaju gadżety, z których skorzysta później jego futrzany kumpel. Chyba nikt z Was nie wątpi w przydatność bazooki, bombowej rękawicy lub zestawu "Mały Pilot", za pomocą którego będzie można wznieść się w powietrze? Z kolei zaletą Ratcheta jest jego zwinność oraz wysoka mobilność. Poza tym, za zabrane wrogom pioruny, futrzak będzie mógł kupować przeróżne gadżety. Prosto z przenośnych sklepików, których nie zabraknie podczas przygody. Cała gra zostanie podzielona na misje, a w każdej z nich będzie trzeba wypełnić kilka zadań. Aby rozpocząć kolejną misję, nie trzeba wypełniać jednak wszystkich celów poprzedniej. Do każdej misji można bezstresowo wrócić, gdy przyjdzie nam na to ochota.
Jak możecie zobaczyć na obrazkach, gra wygląda całkiem nieźle. Ładnie, kolorowo i przyjemnie. Znając poprzednie produkcje chłopaków z Insomniac możemy być spokojni o grywalność ich nowego projektu. Na pewno będzie co najmniej tak miodna, jak seria Spyro.



Nie daj się oszukać
Kup oryginał
w dobrej cenie

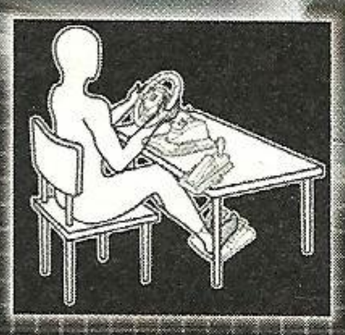
MANTA

NOWA KIEROWNICA

COMPRESSOR

W wersjach:
DELUXE 3w1 (PSX,PS2,PC)
Deluxe 3w1 Force Feedback
PSX Force feedback

POSIADA NOWOCZESNĄ TECHNOLOGIĘ FORCE FEEDBACK
powodującą silne i realistyczne wibracje
PRAWDZIWY FORCE FEEDBACK
jest jedynym oryginalnym systemem, funkcja nazywana „protokół force feedback” to nie jest prawdziwy FORCE FEEDBACK występujący w kierownicach MANTY



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie”
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Do PC podłączana przez port drukarki
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja

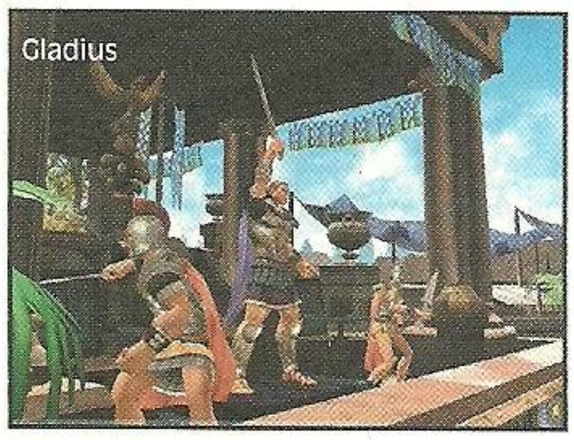
Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju.
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej.
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

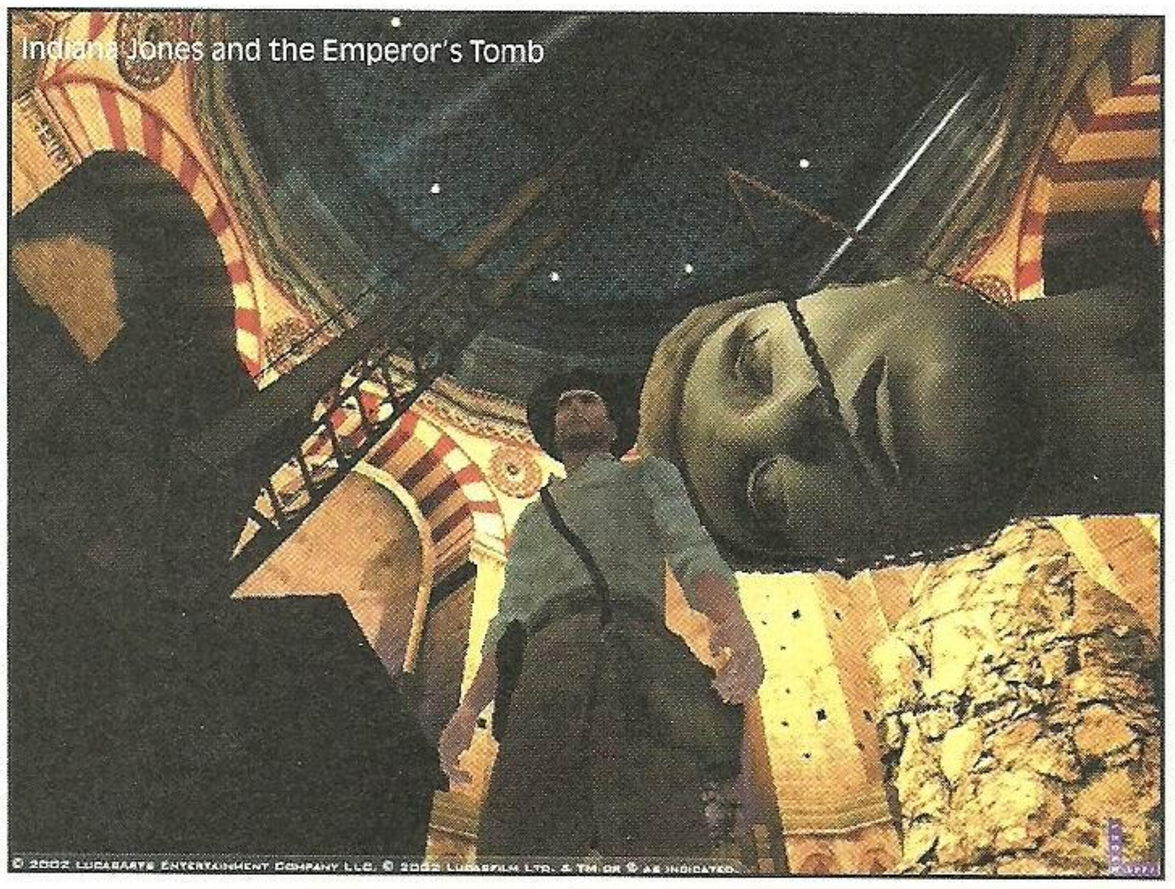
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Na godziny przed E3

Największe targi elektronicznej rozrywki - Electronic Entertainment Expo, czyli E3, zaczynają się już za kilka dni. Niektórzy wydawcy odsłonili karty jednak na tydzień przed wystawą – oto, co zaprezentują Sega i LucasArts.

Zacznijmy od Segi, która jak zawsze dostarczy nam kilka naprawdę świetnych tytułów. Na PS2 będą to głownie konwersje gier z Dreamcasta, ale pojawi się też kilka nowości. Nintendo nie dostanie zbyt dużo, a najbardziej usatysfakcjonowani ofertą Segi powinni być posiadacze Xboxa. O Gungrave na PS2 już pisaliśmy (przy okazji Sega Jam), a na E3 będziemy mogli zagrać w tego świetnie zapowiadającego się shootera. O Shinobi także już wiecie wszystko. Ferrari F355 Challenge (PS2) to konwersja, niebywale realistycznego racera z DC – to dobra, a nawet wyśmienita wiadomość. Mniej ekscytujące są wieści o kolejnej grze z serii Sega Bass Fishing, tym razem o podtytule Duel – multiplayerowe łowienie ryb na PS2 nie brzmi jakoś super, ale zobaczymy, może będzie spoko. Do tego dochodzi cały wachlarz gier od Sega Sports na PS2, GCN i Xboxa. Dostaniemy koszykówkę (NBA 2K3), hokej (NHL 2K3), futbol amerykański (NFL 2K3) oraz długo oczekiwanego Sega Sports Tennis, choć akurat ta super-gierka już tylko na PS2. Na GameCube zostanie pokazana drugą część świetnego Super Monkey Ball (recenzja w tym numerze) – total! Oprócz tego będzie Phantasy Star Online Episode I oraz II, a także Beach Spikers – może w końcu jakaś fajna siatkówka plażowa. Oprócz gier sportowych, Sega szykuje dla Xbox'a kilka mocarnych tytułów. Na E3 zobaczymy Panzer Dragoon Orta (Oh God!!! Ta gra wygląda pięknie!), Crazy Taxi 3: High Roller, House of the Dead III (a gdzie pistolet, no gdzie?), Sega GT 2002 – wprawdzie na DC nie była to wybitna pozycja ale może na X'a będzie lepiej. Na koniec zostawiamy najbardziej wykręconą pozycję w arsenale Segi dla X'a – trójwymiarową platformówkę ToeJam & Big Earl III. Poszukiwania dwunastu „Uświęconych Albumów Funky" zapowiadają się wybitnie jajcarsko.


Gladius


Indiana Jones and the Emperor's Tomb

LucasArts nie skupia się tylko i wyłącznie na grach gwiezdnowojennych. O dziwo większość gier zapowiadanych na konsole plasuje się poza Star Wars'owym uniwersum. O weźmy choćby takiego Indianę (tak miał na imię pies George'a Lucas'a) - Indiana Jones and the Emperor's Tomb – czy trzeba tu coś dodawać? Męski pierwowzór Lary Croft znowu zagości na konsolach (PS2 i Xbox). Tym razem w poszukiwaniu starożytności uda się do Chin. Druga pozycja, jaka zostanie zaprezentowana na E3, to RTX Red Rock (GameCube i PS2). Futurystyczna przygodówka akcji z obowiązkowymi obcymi. A Red Rock to oczywiście Mars – Czerwona planeta. Czy brzmi to zachęcająco? Oczywiście! Tym bardziej, że Lucas zawsze dostarczał nam dobre przygodówki. Kozacko zapowiada się inny tytuł LucasArts – Gladius. Gladius to nazwa krótkiego rzymskiego miecza - czyli będą też gladiatorzy. Na myśl od razu przychodzi „Gladiator" z Russelem Crowe... I do tego to będzie RPG! Trenowanie gladiatorów i epickie walki na arenach. Nie możemy się już doczekać! Gladius uderzy na wszystkich „dużych" konsolach, a pierwsze obrazki prezentują się świetnie!

RTX Red Rock

Krążą też pogłoski o remake'u słynnej, klasycznej przygodówki z PieCa - Full Throttle. Sprawdzimy, sprawdzimy. Lucas Arts pokaże też Star Wars: Bounty Hunter na PS2 i GCN – Jango Fett rulz! Od razu mamy ochotę odkurzyć mandoloriańskie zbroje i założyć jet-packi... O Star Wars: Knights of the Old Republic na Xboxa już pisaliśmy – ten RPG może nami wszystkimi poważnie wstrząsnąć. Nareszcie jakiś RPG w uniwersum Star Wars – długo trzeba było czekać, ale może spełnią się marzenia fanów.

To oczywiście tylko malutki wycinek tego co szykują nam developerzy. Lucas Arts i Sega z pewnością mają jeszcze jakieś asy w rękawie i postarają się nas czymś zaskoczyć. A reszta producentów, nie śpi, oj nie! Arsenał gier na E3 takiego Infogrames liczy sobie 41 (!) tytułów, z czego większość na konsole duże i małe. Będziemy na E3 i zdamy Wam bardzo, ale to baardzo obszerną relację. Pierwsza część już w przyszłym miesiącu. Będzie ostro! Jesteśmy bardzo ciekawi czym zaskoczą nas producenci, a przy okazji zobaczymy, która konsola obejmie w posiadanie tegoroczną Gwiazdkę. Xbox? GameCube? A może jednak PS2?

Sega GT 2002

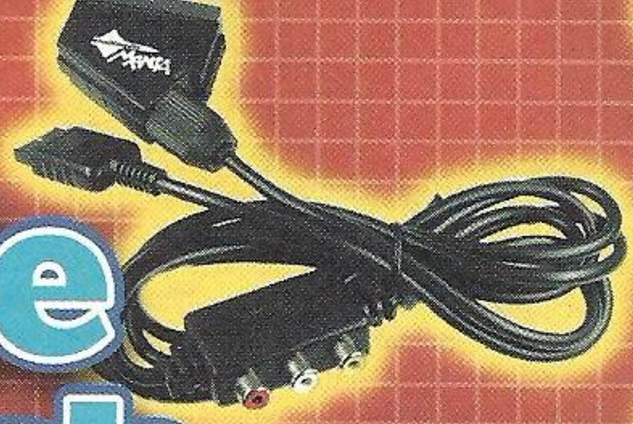
Toe Jam & Earl 3

PS2, Xbox Nowe screeny z Colin McRae Rally 3!

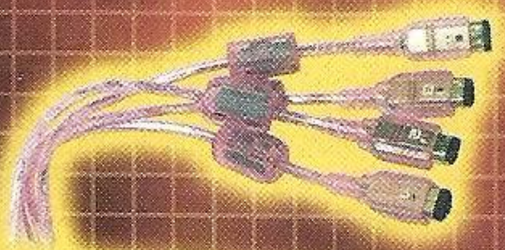
CodeMasters potwierdziło, że Colin McRae Rally 3 będzie w pełni grywalny podczas E3. Będzie więc nam dane zakosztować przyjemności obcowania z tym fantastycznie zapowiadającym się wyścigiem. W międzyczasie firma zaprezentowała kilka obrazków z gry, prezentując przede wszystkim efekty pogodowe w postaci deszczu. Czy też ulewy - bo tak wygląda obrazek z wersji na Xboxa. Oprócz deszczu autorzy obiecują mgłę, śnieg i wiatr - ciekawe, czy drzewa na poboczu będą się pochylać? Wersja na Xboxa ma zdecydowanie lepsze tekstury, ale ze wstepnym werdyktem wstrzymamy się jeszcze miesiąc...

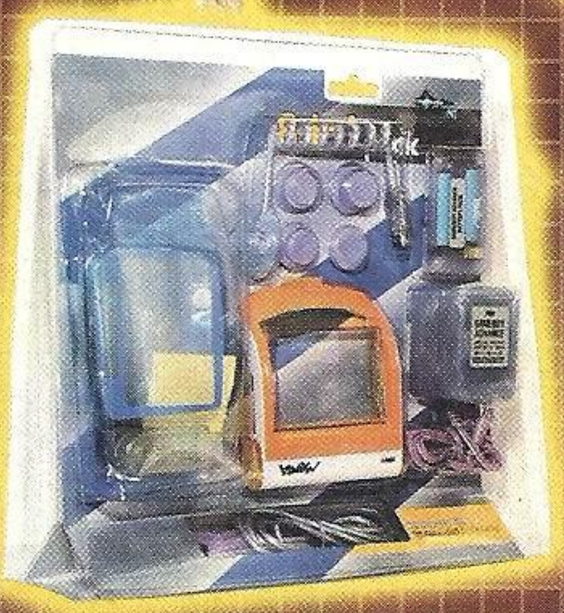
Od dziś nowa najlepsza jakość!

multimedia MANTA™



...i wiele innych





99 zł

Gra na PS2

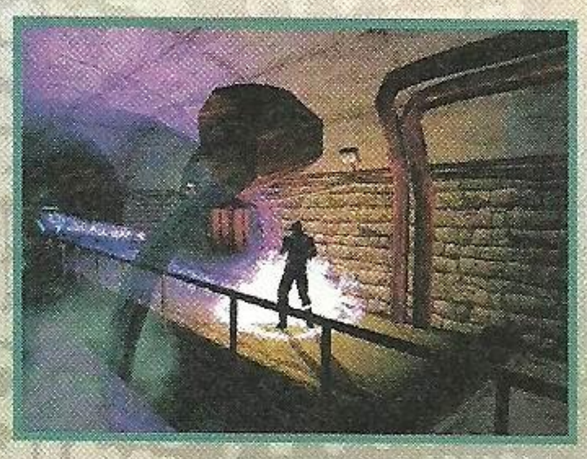
Dynasty Warriors 2

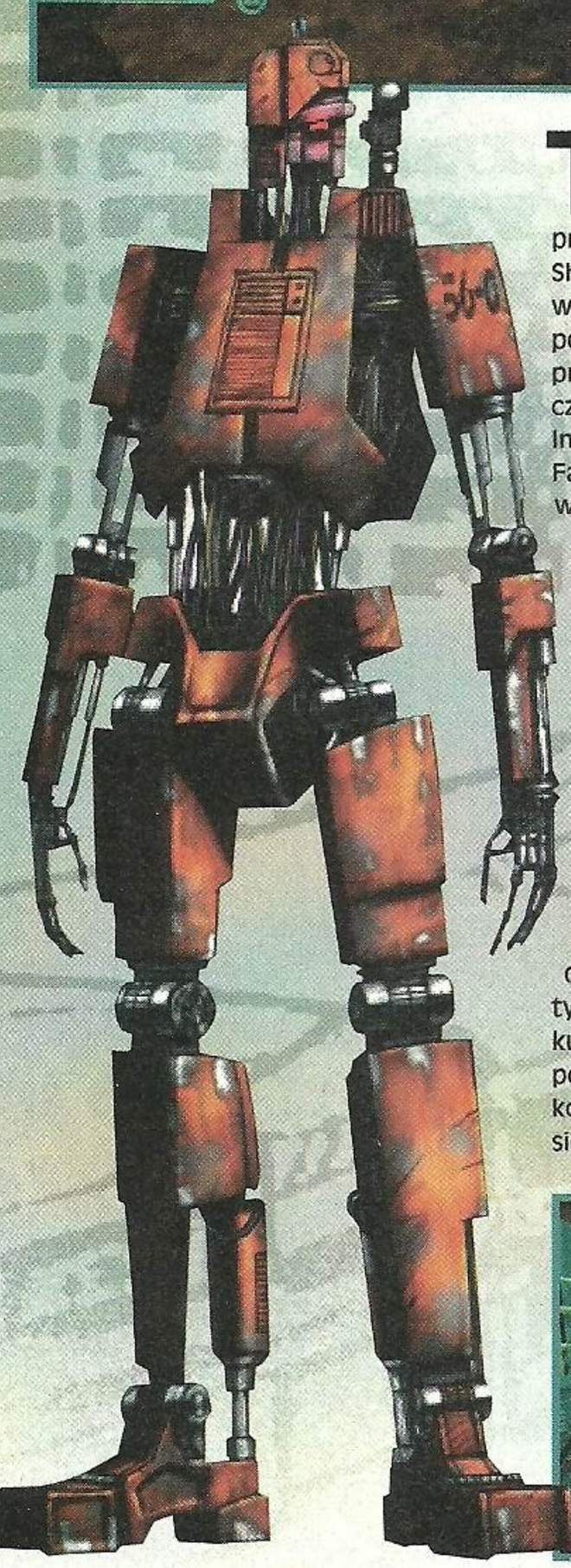
Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Terminator Dawn Of Fate

PS2, Xbox Przyszłość. Ludzie przeciwko maszynom.





Terminator: Dawn of Fate przeniesie nas w postapokaliptyczny świat przedstawiony w filmach z Arnoldem Shwarzeneggerem. To chyba wystarczająca zachęta do tego, aby poczekać tych kilka miesięcy na premierę. Jeżeli nie - po prostu czytajcie dalej.

Im bliżej premiery Terminator: Dawn of Fate, tym więcej i więcej informacji wypływa na światło dzienne. Tworzy ją Paradigm Entertainment, a wydawcą jest firma Infogrames.

Przewidywany termin premiery to końcówka czerwca.

Prawdopodobnie ulegnie on jeszcze pewnym korektom, bo Terminator: Dawn of Fate nie jest jeszcze ukończony. Jednak dowiedzieliśmy się całkiem sporo i mamy dużo pewniejsze informacje, niż przed dwoma miesiącami.

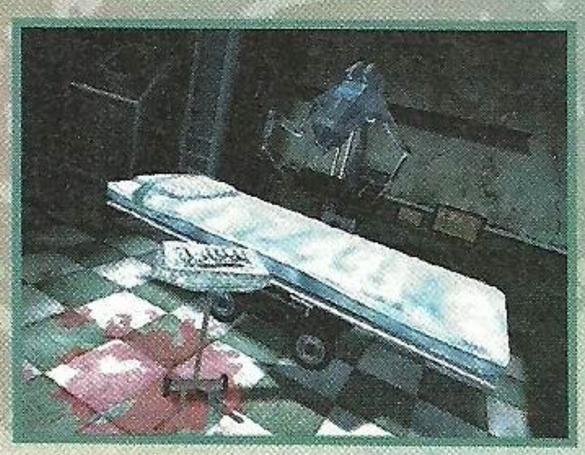
Terminator 2, jeden z najmocniejszych filmów akcji zeszłej dekady, ma już ponad dziesięć lat i w tym czasie dorobił się statusu "filmu kultowego". Owszem, na jego podstawie zrobiono wiele gier na konsole i pecety, ale wszystkie ukazały się bardzo dawno temu. Tak dawno, że tylko najstarsi górale pamiętają te czasy. Był to okres królowania pierwszego GameBoya, Saturna, SNES'a i Commodore 64... Prehistoria. Dopiero całkiem niedawno Infogrames postanowiło przypomnieć nam walkę człowieka z maszyną i rozpoczęło pracę nad T:Dawn of Fate. A w międzyczasie pojawiły się też plotki, że nasz ulubiony Arnhuld planuje zagrać w trzeciej części filmu - Terminator 3: Rise of the Machine (patrz ramka).

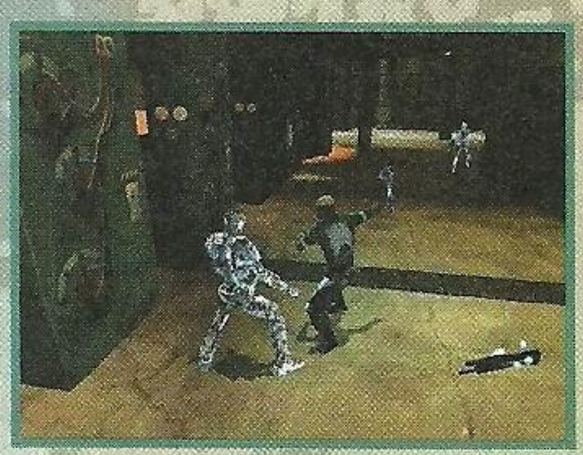
T:Dawn of Fate nie będzie miał jednak nic wspólnego z filmem, oczywiście poza cyborgami i Johnem Connorem. Pisaliśmy już trochę o fabule, ale przypomnijmy sobie pewne fakty.

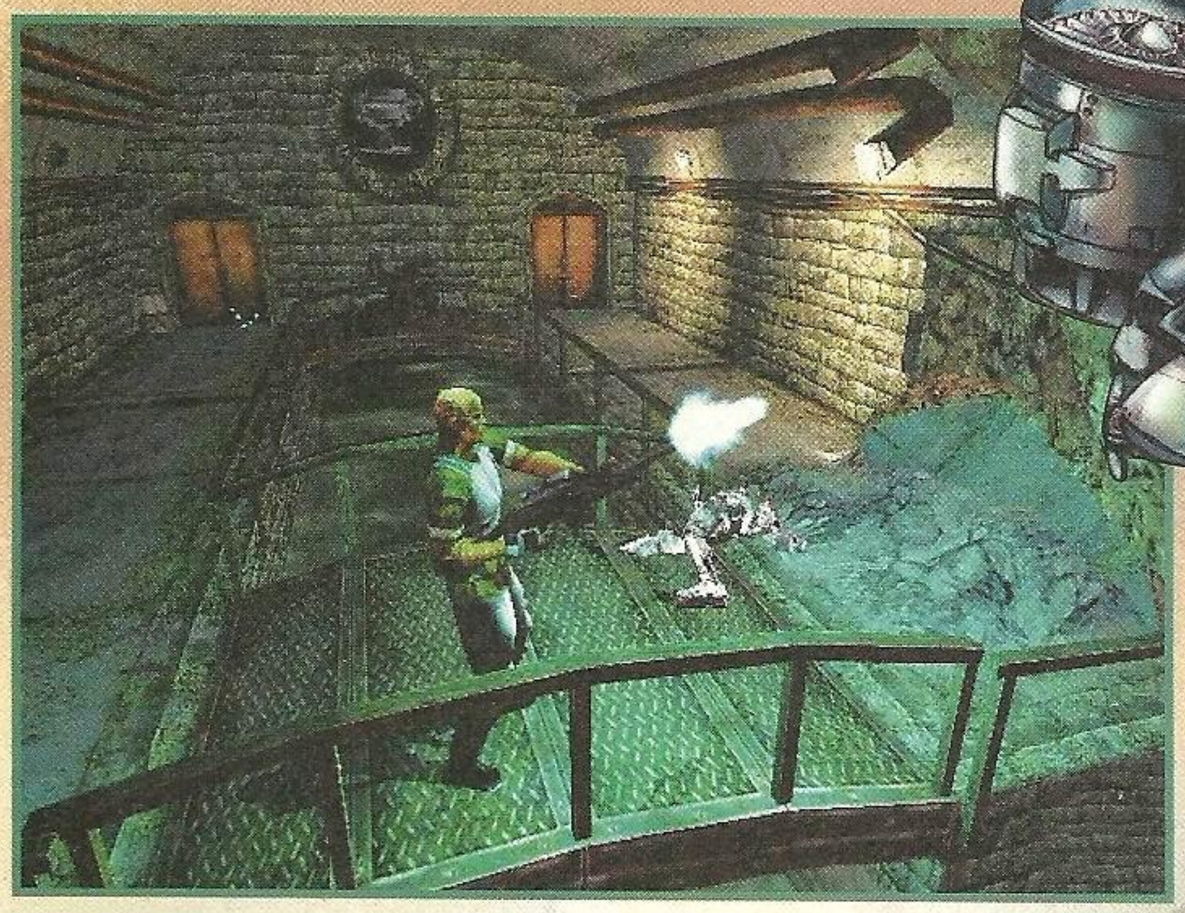
Akcja zaczyna się w roku 2027, jeszcze przed wysłaniem przez Skynet pierwszego T-800 w przeszłość (wydarzenia przedstawione w pierwszym "Terminatorze"). Fabuła kręci się wokół próby wysłania za nim kogoś, kto przeszkodziłby w zamordowaniu Sary Connor. Tym kimś jest oczywiście Kyle Reese (w filmie grał go Michael Biehn). W końcu dowiemy się, jak wygląda maszyna do podróży w czasie i sprawdzimy na własnej skórze, jak trudno się do niej przedostać. Dwie pozostałe postacie to: Katherine Luna i Luther Perry, ale nie znamy ich z żadnego z filmów. Przeciwnikami są, w znakomitej większości, różnego rodzaju cyborgi (wczesne modele, na przykład T-600) i roboty bojowe wyprodukowane przez Skynet w celu zniszczenia pozostałości rasy ludzkiej. W sumie napotkamy osiemnaście różnych typów wrogów, z czasem coraz trudniejszych do "wyłączenia". Jednak jednym z arcywrogów jest zdrajca ruchu oporu, niejaki Alexander Stone. Pojawią się również inni przeciwnicy: pół maszyny - pół ludzie (tak zwani: Digi-Humans), którzy powstali w wyniku eksperymentów Skynetu. Możemy spodziewać się jeszcze kilku innych niespodzianek, choć spotkania z prototypem T-1000 raczej nie będzie...

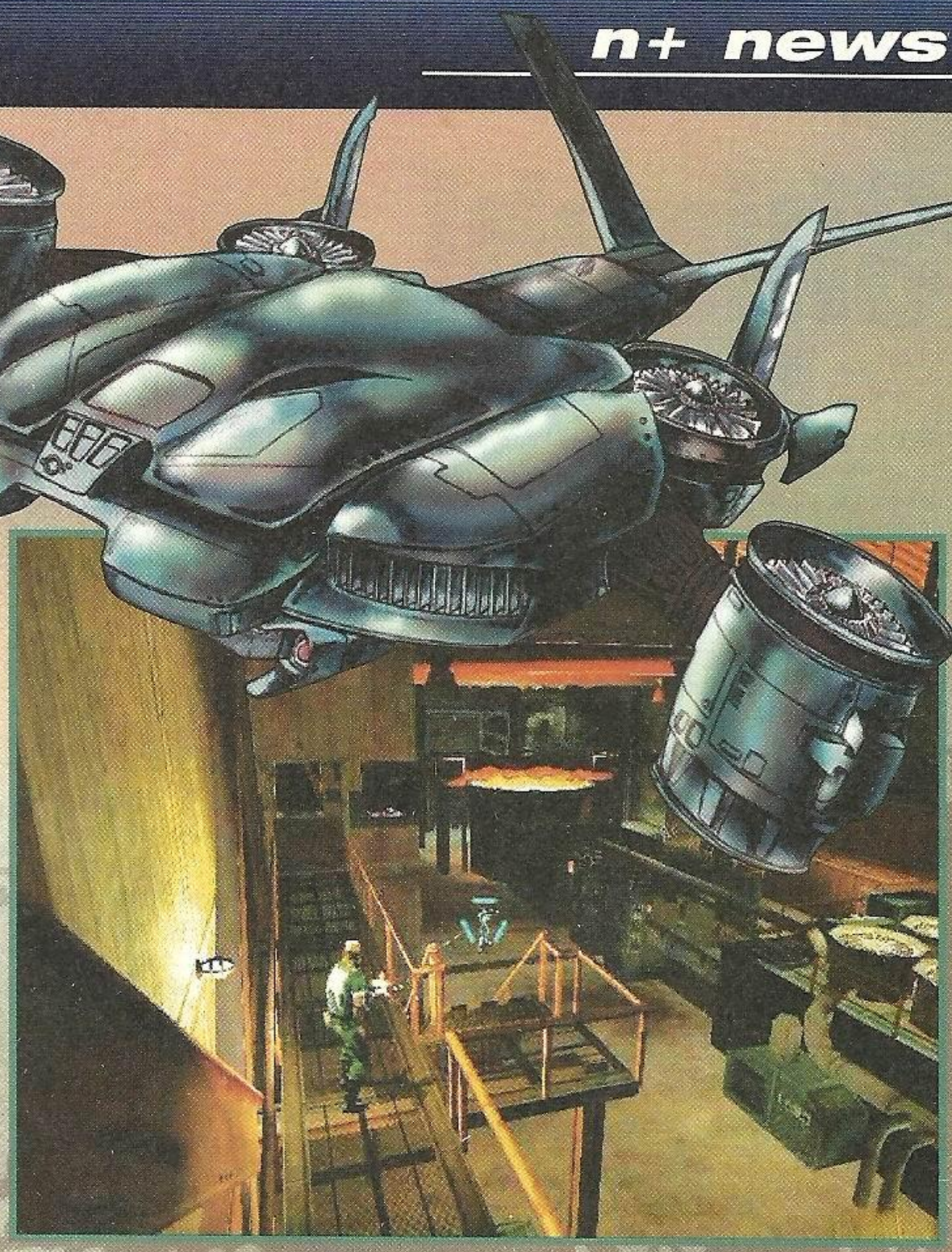
Pomimo zrębów fabuły, całość zabawy sprowadza się do masowego tępienia namolnych maszyn i udowodnienia im, kto tak naprawdę rządzi planetą. Do przejścia będzie jedenaście misji na czterech (w tym jednym ukrytym) poziomach trudności. Pewnym urozmaiceniem jest wykorzystywanie wszystkich grywalnych postaci do ukończenia misji. Wygląda to mniej więcej tak: jedną z postaci tępimy przeciwników, potem przerzucamy się na drugą i rozwiązujemy jakąś zagadkę i tak dalej...

Sposób przedstawiania wydarzeń w T:Dawn of Fate jest taki, jak w wielu ostatnio wydanych, lub będących dopiero w fazie produkcji grach akcji. Ujęcie z perspektywy trzeciej osoby (jak choćby w Max Payne) i dynamicznie pracująca kamera. Ta ostatnia jest, niestety, niezbyt









precyzyjna - zbyt często i gwałtownie zmienia położenie, co bardzo dezorientuje i drażni. Jest też walka wręcz, co dziwne, jak na razie okazuje się skuteczniejsza niż ładowanie w cyborgi ton ołowiu - wystarczy przewrócić przeciwnika i wykończyć go szybkim ciosem pałki. Te dwa błędy świadczą o tym, że gra wymaga jeszcze teochę pracy, czyli T:Dawn of Fate pewnie nieco się spóźni. Inne to okazjonalne błędy w grafice, jak choćby kiepski framerate czy przenikanie się obiektów. Również sztuczna inteligencja przeciwników wymaga dopracowania, bo jak na razie jest to raczej "sztuczna głupota". Oczywiście jest szansa, że programiści się sprężą i zdążą z poprawkami, ale jak to mówią: "pośpiech jest złym doradcą". Wolimy poczekać trochę dłużej, niż dostać produkt naszpikowany błędami jak makowiec rodzynkami.

Jesteśmy przyjemnie zaskoczeni tym, jak prezentuje się T: Dawn of Fate. Film początkowy uchwycił nastrój, jest bardzo dobrze zrobiony i wyreżyserowany. A w czasie samej gry rewelacyjnie prezentuje się ogień - prawie parzy. Reszta też jest nie od parady - niesamowite refleksy świetlne podczas strzelania z różnych broni, zróżnicowane tekstury oraz bardzo solidne modele bohaterów i wszelkich przeciwników. Wprawdzie animacja postaci jeszcze się tnie, ale poczekamy na

ostateczna wersję T:Dawn of Fate, zanim to osądzimy. A ten klimat! Poezja! Początkowe sceny z Terminatora 2 zawsze nam się podobały. Te zrujnowane miasto, gruzowiska, wraki samochodów i cyborg, pod którego stalową nogą chrzęszczą kości... Może to już trochę oklepany temat - w wielu filmach i grach oglądaliśmy postapokaliptyczne krajobrazy, ale to jest Terminator! Pomieszczenia wyglądają naprawdę świetnie. Zniszczone bazy ruchu oporu, zdemolowane budynki, jakieś magazyny i fabryki. Wygląda na to, że ekipa Paradigm bardzo dokładnie uzupełnia wizję zniszczonego wojną świata, której zarysy przedstawiono nam w obu filmach. Dźwięk wcale nie ustępuje grafice, w większości jest to ostry, utrzymany w klimacie lat 80 rock, ale są też bardziej pompatyczne, marszowe kawałki. Muza w odpowiednich momentach buduje nastrój, by następnie trochę nas uspokoić. Jak w filmach.

Z obsługą T:Dawn of Fate poradzi sobie każdy. Sterowanie jest proste i intuicyjne - kilka podstawowych akcji: strzelanie, otwieranie drzwi i przeładowywanie broni, odturlanie się (z okrzykiem bli... ups, sory, wyrwało mi się...) i atak wręcz. Broń automatycznie "namierza" wroga, więc nie ma obawy, że wystrzelona "na ślepo" do niewidocznego przeciwnika seria trafi w ścianę. Jest też możliwość strzelania i rozglądania się po okolicy w trybie FPP (czyli "z oczu" postaci), ale nie można się wtedy poruszać, co w oczywisty sposób wystawia nas na ataki przeciwników. Kolejną przypominająca DMC akcją, jest nabijanie paska adrenaliny (Adrenaline Mode) - gdy naładuje się na maksa, można odpalać mocniejsze ataki. W takich momentach obraz jest efektownie rozmyty. Adrenalina jest szczególnie przydatna w takich sytuacjach: dziesięciu cyborgów i

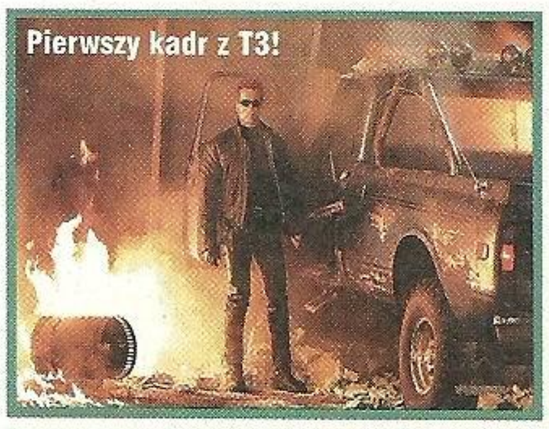
my w jednym małym pomieszczeniu... Dzięki fachowemu wykorzystaniu dopałki, możemy po kilkunastu sekundach ze spokojem powiedzieć: "No cóż, mieli pecha". Hehehe...

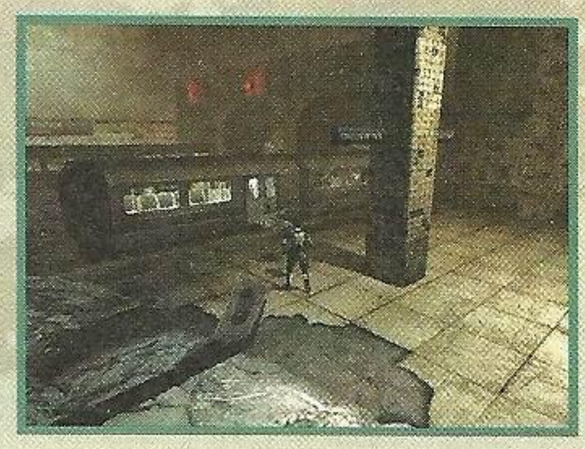
W takim tytule po prostu nie mogło zabraknąć sporej ilości różnorakich broni. Mamy karabiny, pistolety, granatniki, futurystyczne spluwy, C4 i kanistry z benzyną i co za tym idzie także ulubioną zabawkę "niegrzecznych chłopców" - miotacz płomieni. Znajdzie się też coś do walki bezpośredniej - na przykład: specjalna pałka do katowania cyborgów (Plasma Baton). W sumie będzie piętnaście rodzajów uzbrojenia. Na obrazkach widać, że walka momentami przypomina trochę DMC - można trzymać dwie spluwy w łapach i nawalać, ile wlezie. Fajowo.

Trochę zawiedzeni jesteśmy faktem, że w T:Dawn of Fate zabraknie trybu multiplayer. Dodałby jeszcze trochę smaku tej ciekawie zapowiadającej się pozycji. Mamy wielki apetyt na T:Dawn of Fate - jeżeli wyeliminowane zostaną wspomniane błędy, będziemy mieli wakacyjny hit.

Terminator 3 - Rise of the Machine

Marzenie wszystkich fanów Terminatora spełnia się. Arnold po raz kolejny wcieli się w bezdusznego cyborga. To dobra wiadomość. Ale jest też zła (no powiedzmy: „nienajlepsza"): reżyserem nie jest James Cameron (pracuje nad „Prawdziwymi Kłamstwami 2"). Zamiast legendy, na krześle z napisem „Director", zasiądzie niejaki Jonathan Mostow, którego najbardziej znanymi filmami są jak na razie „Incydent" z Kurtem Russelem i „U-571". Oba niezbyt wybitne. Czy udźwignie ciężar odpowiedzialności i naszych oczekiwań? Mamy taką nadzieję, bo zdjęcia już się rozpoczęły. Jednak na premierę „T3" przyjdzie nam czekać jeszcze rok z okładem. Obiecujący jest budżet filmu – około 170 milionów dolarów! To mnóstwo kasy – dla porównania „Matrix" kosztował „zaledwie" 60 milionów, a „T2" - sto milionów. Z taką forsą można naprawdę sporo zdziałać... Szczególnie gdy ma się takiego człowieka jak Stan Winston. To dzięki niemu mogliśmy oglądać dinozaury we wszystkich częściach Jurassic Park. On stworzył postać Predatora i sprawił, że Obcy zaprojektowani przez H.R Giger'a w „Aliens" (po naszemu „Obcy: Decydujące starcie") prezentowali się tak rewelacyjnie. Inne, znane filmy, przy których pracował ostatnio Stan Winston to: „I stanie się koniec" z Arnuldhem, „A.I. – Sztuczna Inteligencja", „Wehikuł Czasu" i „Pearl Harbor". Jak widać, tam gdzie są świetne efekty wizualne, tam można znaleźć nazwisko Stana Winstona. Stan Winston dostał trzy Oscary – za „Jurassic Park", „T2" i „Aliens". A za swoją pracę został uhonorowany gwiazdą na słynnym Walk of Fame w Hollywood, i to jako jeden, z zaledwie dwóch specjalistów, od efektów specjalnych w historii kina. Tym drugim jest Dennis Muren, który pracował przy wszystkich częściach gwiezdnej sagi George'a Lucasa, „Głębi" Jamesa Camerona, oraz przy wielu innych filmach. Muren dostał aż dziewięć Oscarów, ale nic dziwnego – pracuje w Industrial Light & Magic, najsłynniejszej na świecie firmie robiącej efekty specjalne.


Pierwszy kadr z T3!

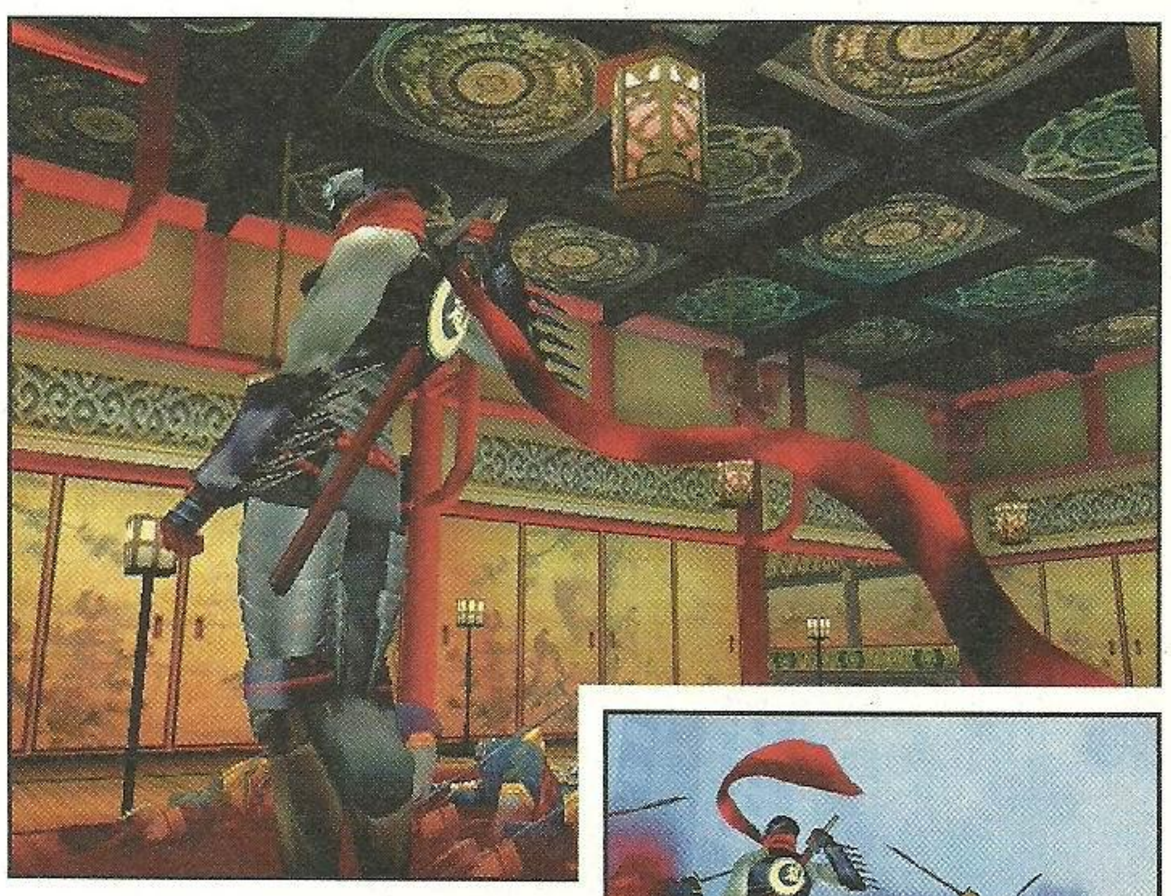


Shinobi

PS2 Ninja tym razem w ostrej jatce

Naprawdę chłodne, ciemne wdzianko, garść shirukenów i siła w ręce wywołująca większe obrażenia niż strzał w głowę z bliskiej odległości to cechy, które powinien posiadać ninja naszych marzeń. Po dłuższym okresie wegetacji, wreszcie zdecydowano się wystawić ninję do walki twarzą w twarz z hordami przeciwników! Dokładnie siedem lat minęło od czasu, gdy pojawiło się Shinobi Legions na oldskulowego już Saturna. Tym razem, mistrzowie z Segi zaatakowali PlayStation 2. W odmłodzonej wersji Shinobi gracz wciela się w rolę tajemniczego kolesia o imieniu Hotsuma

- przywódcy klanu Oboro, który podczas tajemniczego trzęsienia ziemi został praktycznie wybity. Nasz Hotsuma nie jest jednak miękkim zawodnikiem i postanawia dowiedzieć się kto stoi za całym tym zamieszaniem. Sprowadza się to oczywiście do wybicia sił wroga, czyli różnego rodzaju demonów oraz innych stworów i podróbek ninjów o ponadnaturalnych zdolnościach.
W walce pomoże nam ostry jak brzytwa miecz, niezastąpione shirukeny oraz elementy magii. Przyda się również "niewidzialny atak" Hotsumy. Dzięki niemu pokrojenie na kawałki kilku przeciwników za jednym zamachem

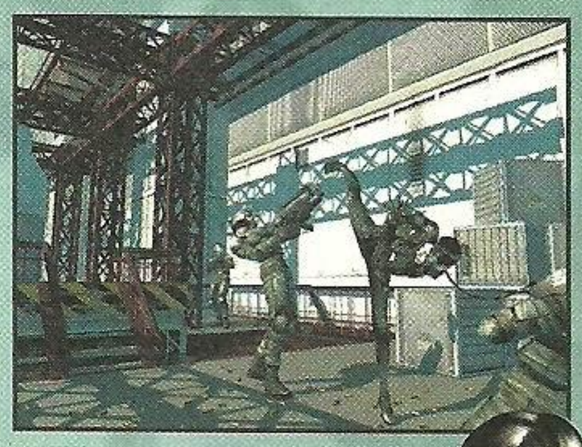


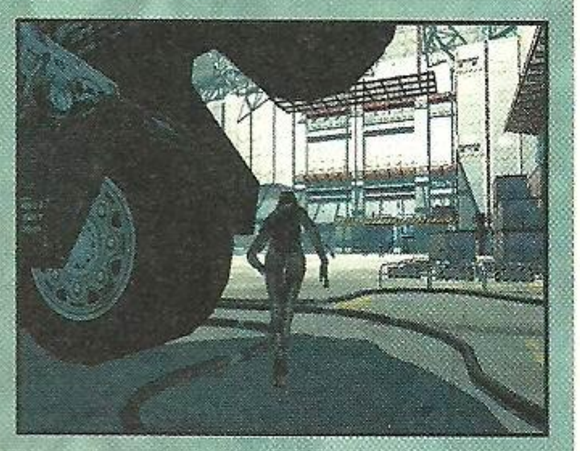
stanie się chlebem powszednim. Cała gra utrzymana jest w klimacie filmów kung-fu z Hong-Kongu. Jeśli widzieliście mistrzowski Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok lub poznaliście Tai Chi Mastera z Jetem Li w roli głównej, to spokojnie możecie przygotować się na podobną jazdę w Shinobi. Będą akcje w slo-mo, mnóstwo ciosów przeczących wszelkim prawom fizyki. Wszystko to opakowane w grafikę na światowym poziomie i efektowne odgłosy miecza rozcinającego na pół przeciwnika. Ta gra nie może okazać się kiepska! Za bardzo chcemy w nią zagrać! Nie dopuszczamy nawet możliwości, że Sega może zrobić średnią produkcję. Shinobi ma wymiatać, a my mamy siedzieć przy konsoli do nieprzytomności. Basta!

Strident - The Shadow Front

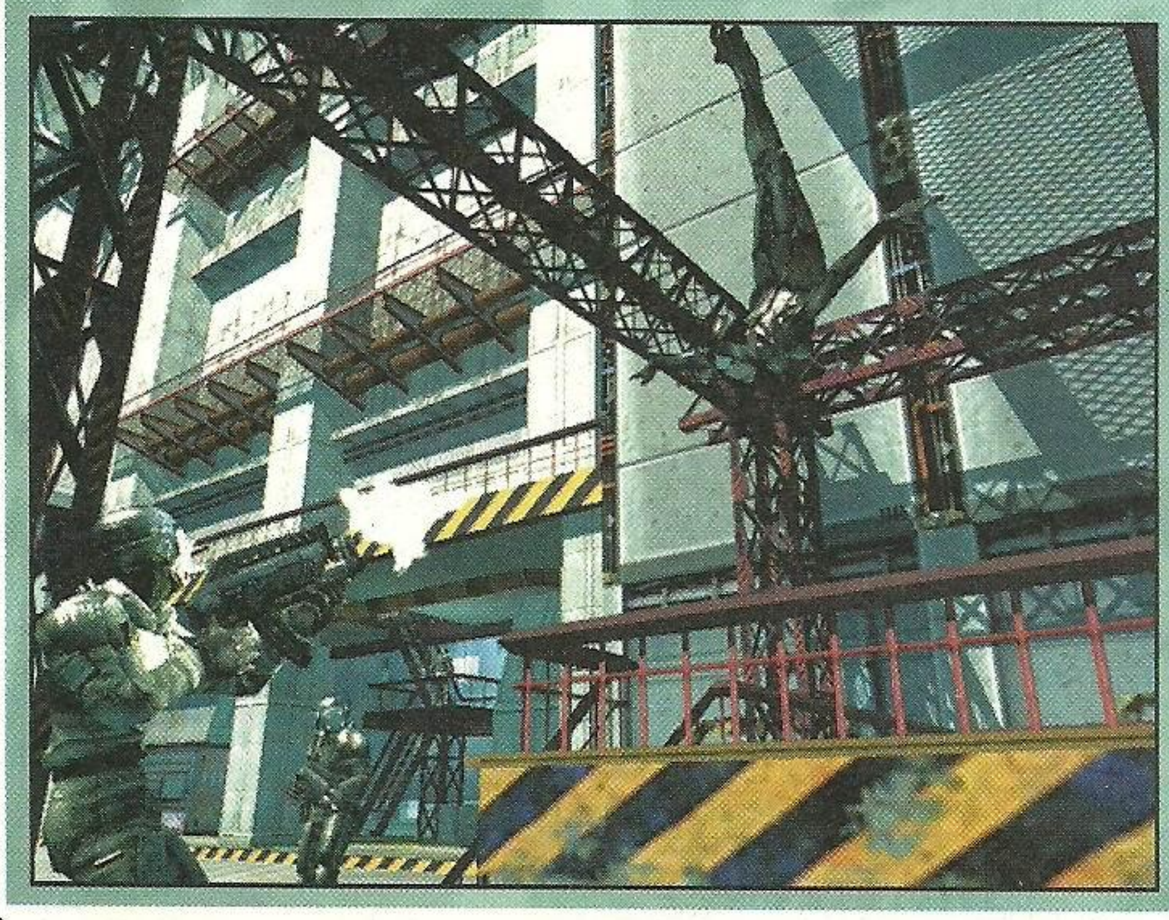
Xbox Strident poprawia puls i powoduje szybsze bicie serca...

Powiadają, że oczekiwanie, to połowa przyjemności. Modlimy się jak nigdy, żeby tym razem nie okazało się, iż jest to cała przyjemność.
Strident – The shadow Front powstała bazowo jako daleki klon Tomb Raidera. Jednak już po krótkiej chwili wiadomo było, że to krok naprzód w jakąś tam stronę. Ponieważ miejsca jest niewiele, a do opowiadania sporo, pozwólcie, że naświetlimy sytuację metodą telewizyjną. Historia. Po trzeciej wojnie światowej glob ziemski chyli się ku upadkowi. Walą się mocarstwa, organizacje przestępcze zyskują władzę, jak nigdy dotąd. ONZ stała się policjantką wszystkich krajów, a do utrzymywania pokoju w najtrudniejszych warunkach stworzono grupę FIST. I wszystko było cacy, póki cała owa dzielna drużyna nie pojechała na tajną operację na Środkowy Wschód, gdzie... po prostu zniknęła. Wszystkich uznano za zaginionych w akcji.
Tymczasem grupa tajemniczych najemników najechała na jedną z Izraelskich fabryk cyborgów. Niedługo zaś potem w całym tym zamieszaniu, jeden z członków zaginionego oddziału FIST zyskuje możliwość ucieczki z miejsca, gdzie wraz z oddziałem trafił wbrew swojej woli i stracił kontakt ze światem.
Co z tego wyniknie?
Postać. Kierujemy babeczką o jakiej tylko pomarzyć. Kształty idealne, spojrzenie zabójcze – ona po prostu zabija (w rzeczy





samej!). Jest to jedna z najbardziej klimatycznych żeńskich postaci do gry, jakie widziałem. Ale to jeszcze nic. Babeczka potrafi skakać na dwa metry, używać dosłownie wszystkiego, żeby się z tego wybić (łącznie z przeciwnikami), skradać się, wspinać po ścianach, walczyć wręcz, walczyć bronią palną i białą. Do tego zasłaniać się przeciwnikami, niczym tarczą i rozbijać co popadnie. Z tego, co widać będzie lepsza, niż Snake! Mniam. Obrazki po prostu onieśmielają!!! Cóż – nie wierzymy, że pochodzą z gry – wszystko się okaże. A co jeszcze wiadomo? Wiadomo, że broni będzie multum i, że najwięcej funu będzie z zabijania łapami. Będą różne pojazdy (?!) do kierowania – znaczki zapytania ponieważ wliczamy tu także kombinezony. Akcja ma się toczyć na lądzie i pod wodą, a może i w powietrzu. Tego jeszcze nie wiadomo. Wiadomo natomiast, że możliwości naszej postaci będą rosły w miarę pokonywania scenariusza. Będzie dwadzieścia misji, na każdą trzydzieści minut czasu. Poza tym każda będzie w nieco innym klimacie: infiltracja, ucieczka, atak, obrona, demolka, eskorta, itp. Będą zresztą nie tylko misje dla jednej osoby – będą też misje zespołowe i to całkiem rozbudowane. Walczyć będziemy z ludźmi, mutantami i maszynami – czasem nawet ogromnymi. Na uwagę zasługuje fakt, że firma Phantagram – producent gry wykorzystał do niej jakiś własny pomysłowy silnik graficzny o wstrząsającej nazwie Biue Engine 3.0. Podobno wszystko co zobaczymy w grze ma być liczone w czasie rzeczywistym – nawet filmiki między misjami.
Rodzi się zatem pytanie, czy screeny które oglądacie są naprawdę liczone przez konsolę? O raju – jeśli tak, to nawet nie chce nam się wierzyć.



NINTENDO GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

Luigi's Mansion

Bardzo Cię wystraszy.

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

MEDAL OF HONOR FRONTLINE™

txt: Gulash

Przeżyłem inwazję na Normandię.
W jednej stalowej amfibii było nas kilkunastu; rzygających, modlących się, trzęsących się ze strachu. Powiedzieli nam, że od naszego szturmu zależy powodzenie operacji. Do tego właśnie nas szkolono. Musieliśmy zdobyć te przeklęte bunkry.
Pamiętam moment, w którym przednia część amfibii otworzyła się. Zobaczyliśmy plażę Omaha, usłyszeliśmy kapitana wrzeszczącego „naprzód" i... Długa seria z karabinu maszynowego zdjęła pierwszych czterech....
Dziś tamten dzień widzę jak przez mgłę. Przypominam sobie jedynie poszczególne obrazy. Wybuchy rozszarpujące moich towarzyszy na strzępy. Lekarza starającego się pomóc żołnierzowi z oderwaną nogą. Rozstrzeliwanych w kącie niemieckich jeńców. Nie wymagajcie ode mnie, abym więcej opowiadał o tym dniu.
Wystarczy mi pamięć o tym, że przeżyłem D-Day.

Na górze - tuż przed otwarciem przedniej części barki. Na dole - serie pocisków przelatują przez wodę. A z lewej pierwszy szturm na plażę Omaha!

MEDAL OF HONOR

W 1999 roku nie było lepszej gry fpp na PlayStation. Napisana zupełnie od podstaw na konsolę Sony strzelanina pozwalała poczuć się jak na prawdziwej wojnie. Jej bohaterem był Jimmy Patterson, który także jest w Frontline.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Sequel pojawił się rok później. Tym razem kierowaliśmy poczynaniem Manon, młodej członkini francuskiego ruchu oporu. I znów świetny scenariusz i znakomita muzyka pozwoliły ekipie Dreamworks dostarczyć prawdziwy hit...

Po Medal Of Honor: Allied Asasault na Peceta (która jest znaakomita) seria znów zmierza tam, gdzie jej miejsce: na konsolę. Tutaj właśnie zaczęła się kariera bohatera pierwszych dwóch części, Jimmy'ego Pattersona. I choć przez chwilę mogło Wam się wydawać, że nowy MOH na PlayStation 2 będzie jedynie konwersją Allied Assault z Peceta, możecie odetchnąć spokojnie. Frontline nie jest zubożoną wersją Allied Assault. Ma nowe misje, własny scenariusz i bohaterów. I wygląda nieco inaczej.

Gra podzielona jest na dwa scenariusze (wersja, w którą grałem to oczywiście beta – może się więc okazać, że zostanie to wszystko zgrabnie połączone w jedną całość), w których istotną rolę odgrywają ważne operacje sił alianckich. Mamy też dwójkę bohaterów. Numero uno to oczywiście Jimmy Patterson, który wykonuje jedną ze swoich tajnych misji podczas operacji Market Garden. Drugą postacią jest najzwyklejszy w świecie szeregowy Barnes, dla którego wojna rozpoczyna się od ataku na plażę w Normandii podczas Dnia Dni (aka D-Day). I prawdopodobnie kończy – bowiem D-Day to jedynie prolog właściwej gry. Zacznijmy jednak od Barnesa...

Day of Days

Jeśli widzieliście „Szeregowca Ryana", wiecie, co tu będzie się dziać. Tak. Pierwsze kilkanaście minut filmu to właśnie ta misja. I podobnie jak w kinowym obrazie jest jedną z najbardziej intensywnych scen, jakie będziecie mieli okazję przeżyć w grach video.

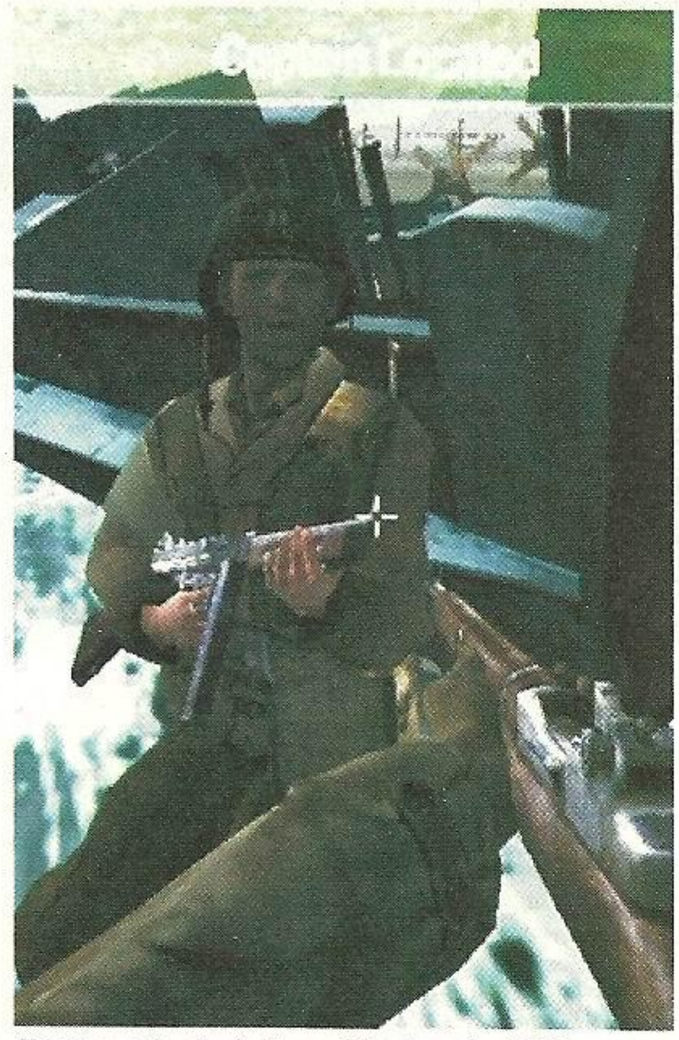
Zaczyna się od czarnej planszy z małymi literkami układającymi się w następujący napis:

„And when he gets to Heaven,
To Saint Peter he will tell,
One more soldier reporting, sir –
I've sered my time in hell."

I już po kilkunastu minutach wiadomo, dlaczego weterani lądowania w Normandii często płaczą na samo wspomnienie tego dnia (patrz Hanks w „Szeregowcu"). Piekło to mało powiedziane. To prawdziwa rzeźnia, masakra. Chyba jeszcze nigdy na początku gry nie czułem się taki malutki i bezbronny.

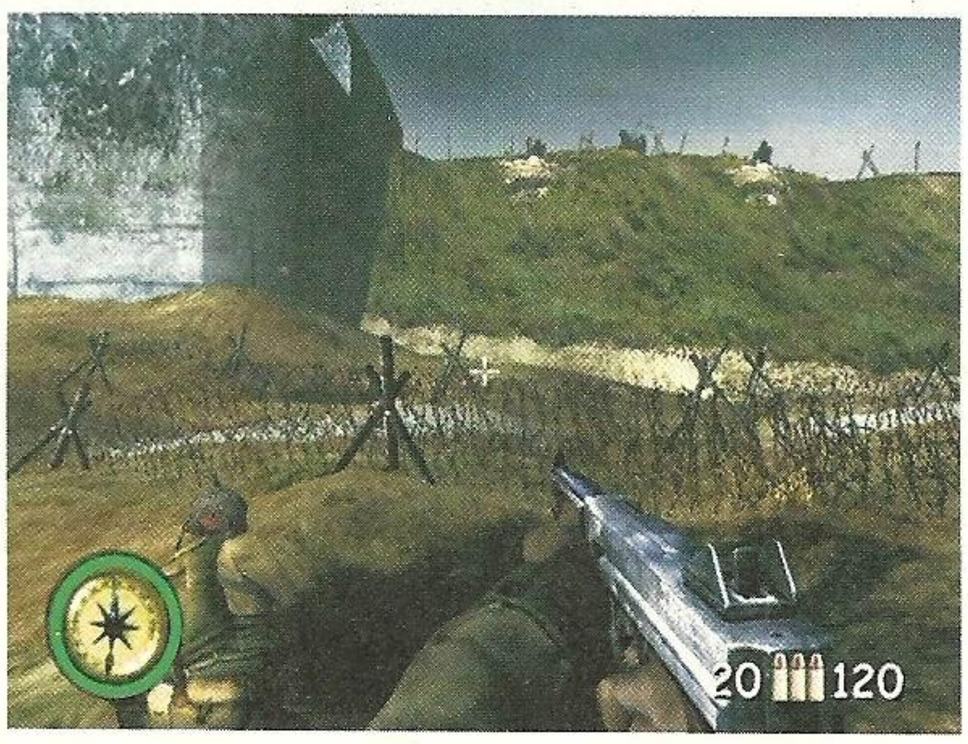
Misja rozpoczyna się na barce, na pokładzie której jako Barnes ląduję wraz z towarzyszami broni na plaży Omaha. Jeszcze stojąc na jej pokładzie, mogę rozglądać się na boki. Okręcam głowę... Wszędzie pełno naszych chłopców, w oddali widać masę statków, Stukasy zrzucają bomby próbując trafić desant... Na brzegu strome zbocze, a na jego szczycie niemieckie bunkry z nieprawdopodobną siłą ognia. I waląca zza nich artyleria.

Oglądam się w lewo... Płynie druga barka wyładowana żołnierzami. Pikujący samolot trafia ją celną serią... Wybucha! Słychać jęki mordowanych i krzyk próbującego zapanować nad tym wszystkim oficera. Wrak barki z lewej niespodziewanie zbliża się do mojej łodzi i u d e r z a w jej bok! Coś nas trafia, wybuch! Skaczemy wszyscy do wody, ciężar ekwipunku zaczyna nas ciągnąć na dno! Widzę, jak kule wystrzelone z brzegu dziurawią członków naszej drużyny... Widać dno, przebieramy nogami by dotrzeć na brzeg... Niemcy prują z cekaemów, bomby i pociski wybuchają raz po raz, żołnierze giną ... Rany, a to się jeszcze nawet nie zaczęło!



Na początku jest chaos. Trzeba odnaleźć kapitana, który wyda komendy. I naprawdę, nie warto podnosić wysoko głowy.

Uff. Co mogę powiedzieć. Ta gra ma tak rewelacyjnie skonstruowany klimat, że niejeden film może jej pozazdrościć. Jest wręcz przesiąknięta „Ryanem", co widać nawet w charakterystycznych ujęciach, czy sekwencjach.



Damn, jeśli przeżyłem inwazję na Normandię, przeżyję całą resztę gry. Naprawdę jest ciężko.

Na tych dwóch stronach przedstawiamy galerię obrazów z pięknego niegdyś miasta St. Mathieu. Teraz to ruina. Ale odbita z rąk faszystów przez dzielnych chłopców ze 101 dywizji powietrzno-desantowej.

Ale to dobrze. To dobrze, bo - do diabła - ,,Szeregowiec Ryan" to niesamowity film.

Docieram do przewróconej łodzi, gdzie czeka na mnie kapitan. Rozkazy na razie są proste: mam zrobić osłonę, czyli ,,covering fire". Mam walić w bunkry, co zajmie uwagę cekaemistów i odwróci ją od naszego plutonu, który w tym czasie podczołga się nieco w głąb. Mam być podpuchą, dobre sobie. Ale rozkaz to rozkaz. Popylam z moim ośmiostrzałowym M1 po plaży i pruję w bunkry. Widzę, jak sanitariusz próbuje ratować jednego z braci... Wokół mnie wybuchają bomby wyrzucając w górę fontannę piachu, giną ludzie, z barek wyskakują nowi... Co i raz kule świszczą mi przy głowie, systematycznie spada energia, przeciwnicy naprawdę nie żartują! Jest ostro, zdecydowanie ostro... Aaah, znalazłem karabin maszynowy Thompson! Nowe zadanie – osłaniać sapera, który wysadzi drut kolczasty blokujący nam wejście. Załatwione. Dalej już będzie prosto –

Coraz bliżej do kościoła. Na wieży zamontowany jest CKM, przy pomocy którego [illegible] oczyścić nieco teren.

[illegible] Strzał z tego urządzenia jest [illegible]. Prawie tak, jak z miniguna.

przebić się przez pole minowe, zająć gniazdo karabinów maszynowych, ostrzelać inne gniazda obsadzone przez Niemców, posłać do piachu kilkunastu hitlerowców próbujących odbić pozycję i wejść do bunkra! Robię to wszystko i...

Donnerwetter! Sheisse! Po dwóch godzinach prób przebicia się przez tę przeklętą plażę (ostrzał Niemców jest naprawę kosmiczny, 10 sekund bez osłony i do widzenia), gdy wreszcie udało mi się dotrzeć do bunkra... Gra wywaliła się! Ach, czasem wersje prasowe mogą doprowadzić do płaczu nawet człowieka przyzwyczajonego do takich akcji. W takim

D-DAY

D-Day, czyli Day of Days. Ofensywa wojsk aliantów przeciw hitlerowcom została zarządzona na 4 czerwca 1944 roku. Alianci zdecydowali się podejść okupowaną Europę od Francji, a ściślej od jej wybrzeży. Operacja rozpoczęła się tuż po północy od zrzutu amerykańskich dywizji powietrzno desantowych (101 i 82). Ich zadaniem było zabezpieczenie wylotów szos w głębi lądu za plażą Utah. Obie dywizje wylądowały jednak w dużym rozproszeniu. Mimo to starały się wykonać swoje zadania, a liczne wymiany ognia zdezorientowały Niemców. Nieco później wylądowała brytyjska dywizja powietrzno-desantowa numer 6, która wysadziła mosty i zaatakowała baterie artylerii. Dopiero wtedy zaczęło się lądowanie piechoty na plażach o kryptonimach: Omaha, Utah, Gold, Juno i Sword. Najsłynniejsze z nich – to na plaży Omaha – przeżywamy w grze...

Walki w St. Mathieu są naprawdę zacięte. Przypomina to nieco Stalingrad, gdzie każdy zdobyty metr okupiono krwią żołnierzy.

momencie? Czy to jedyna misja Barnesa? •ródła donoszą, że jeszcze pojawi się w grze! Grrr... Funk Dat. Ładuję jeszcze raz i wybieram Pattersona!

Currahee!

„Currahee" to okrzyk bojowy amerykańskich spadochroniarzy. „Currahee" to także tytuł jednego z epizodów „Kompanii Braci", rewelacyjnego serialu wojennego wyprodukowanego przez kanał HBO oraz Toma Hanksa i Stevena Spielberga. Skąd „Currahee" w Medalu? Proste! W operacji, w której mimochodem bierzemy udział główną siłą uderzeniową jest 101 Dywizja Powietrzno-Desantowa, Easy Company, o której opowiada właśnie „Kompania Braci"! Chłopaki z plakietkami „Airborne" są wszędzie, przynajmniej, dopóki nasze drogi się nie rozejdą.

Ale spokojnie, to nie D-Day. Akcja zaczyna się siedemnastego sierpnia 1944 roku, dokładnie miesiąc przed operacją Market Garden. Miejsce – portowe miasteczko St. Mathieu we Francji. Szpiedzy zauważyli tam niemieckiego U-Boota cumującego w porcie. Zatrzymał się tam, by uzupełnić zapasy paliwa i żywności. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że kolejnym portem niemieckiej łodzi podwodnej będzie Lorient (czyt. Lorią) – największa baza U-bootów we Francji, do której za wszelką cenę trzeba się dostać. Zadanie: dostać się do U-Boota, wcisnąć w kąt i dopłynąć do Lorient. A tam pojawi się szansa na wyeliminowanie kilku niemieckich statków.

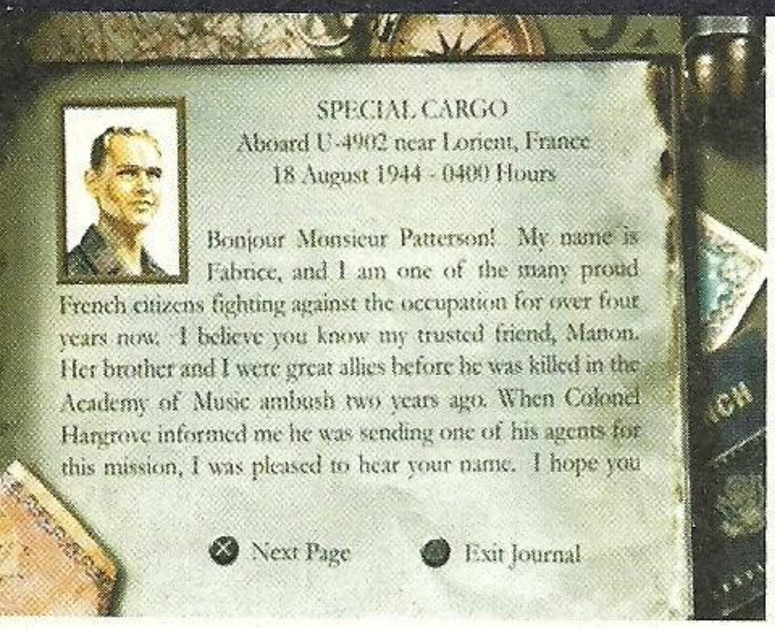
Jimmy Patterson zostaje zrzucony tuż za miastem. Jimmy – to ja, jakbyście nie wiedzieli. Za pasem wierny Colt, z ziemi podnoszę M1. Napieram do przodu. Dookoła komandosi ze 101 dywizji zdobywają bronione przez Niemców placówki. Dobiegam do miasta, widzę, jak trafiony bombą jeep z trzema komandosami przewraca się. Niemcy prowadzą kontrofensywę. Podbiegam do zamontowanego na jeepie karabinu maszynowego i l u t u j ę do hitlerowców! Teren oczyszczony! Biegnę dalej przez miasto, aż do mostu. Zza rogu wyjeżdża szwabski wóz pancerny! Chłopaki robią zaporę ogniową, a ja ciskam kolejne granaty! Znów się udało! Przebiegam przez most, widzę lekko nadgryziony wybuchami kościół... A na wieży gniazdo cekaemów! Wbiegam po schodach, znów czuję w rękach ciężkiego, stalowego potwora... Tego szkopy się nie spodziewały! Celne serie z góry czyszczą przejście dla chłopaków ze 101 dywizji. Ale moje zadanie jest inne. Zbiegam po schodach i dochodzę do silnie bronionej ulicy. Czołgam się kanałami, zabijam znęcającego się nad jeńcem gestapowca, zabieram dokumentację, o którą prosiło dowództwo. Dalej, kolejna ulica. Chłopcy wymieniają ogień z Niemcami, ja rozwalam beczki z paliwem stojące obok muru. Ściana wybucha, jest przejście! A za nim komitet powitalny w postaci kilkunastu esesmanów! Na szczęście mam dużo granatów. Czysto! Jest ten przeklęty U-Boot! Ładuję się do skrzyni i... Currhee!

Nie widać, jak Jimmy ładuje się do U-Boota. Mogę jedynie przypuszczać, że Niemcy w popłochu pakują zapasy do stalowej puszki i opuszczają port. Patterson budzi się już w porcie w Lorient, z coltem w garści. Wygląda ze skrzyni i widzi...

Dwóch marynarzy gada w swoim plugawym języku. Celne strzały załatwiają sprawę. Podnoszę pistolet maszynowy – rany, jak tu ciasno! Trzeba chować się za każdą ścianą, i celnie strzelać – marynarze atakują, a moje zadanie polega na zaminowaniu luku torpedowaego i silników, a także na zniszczeniu radia. W kuchni rozwalam rzucającego nożami kucharza i jego pomocników. W ogóle masakruję wszystkich. Ale cholera celnie strzelają. Ha! Nawet udało mi się znaleźć książkę kodową Enigmy – na pewno dowództwo ucieszy się z takiego prezentu. Wyrżnąłem wszystkich, więc wyskakuję z U-Boota!

Walki przenoszą się coraz bardziej w głąb miasta. Jest co robić.

Gestapowiec katujący jeńca nie będzie długo cieszył się życiem. Kula w łeb - najlepiej od tyłu. Albo granacik - chłopak i tak już nie żyje.



Zostawmy już Jimmi'ego. Przeżyjecie to wszystko sami. Dodam jedynie, że port w Lorient w nocy wygląda bardzo efektownie. Po chwili znajdzie się także karabin snajperski - ,,panie, prowadź mą rękę bym śmierć zadał hitlerowcom"... A gdzie operacja Market Garden? Później, później. Jeszcze trochę, zanim Patterson wyląduje w Holandii...

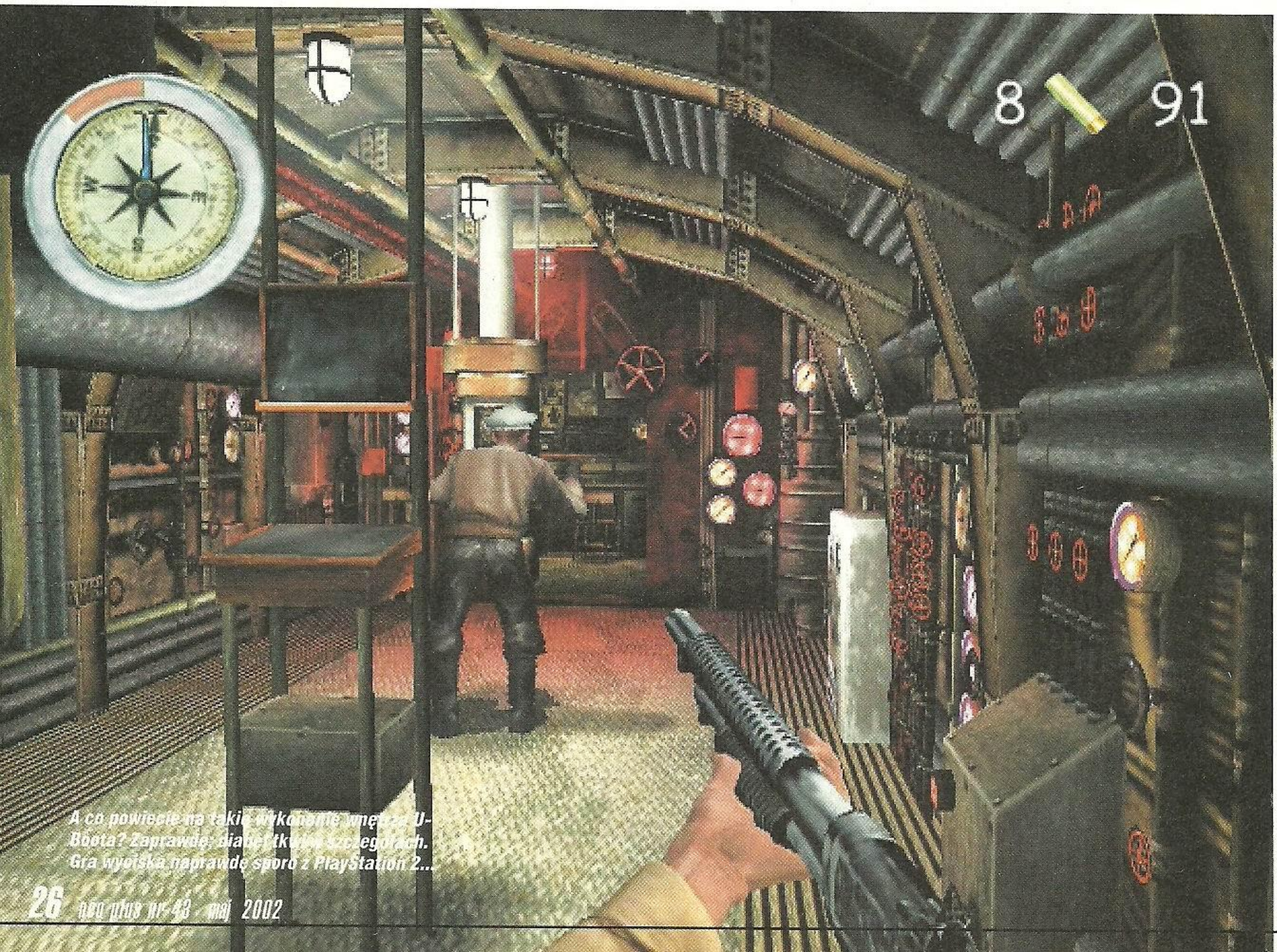
Mistrzowska gra

Gra składa się z pięciu dużych misji (nie licząc D-Day). Każda z nich podzielona jest na kilka rozdziałów. Jeśli powiedzą Wam coś ich nazwy, oto one: ,,Storm In The Port", Needle In A Haystack", ,,Several Bridges Too Far", ,,Rolling Thunder" i ,,The Horton's Nest". Ale po co się domyślać; z przyjemnością rozwinę temat. Oprócz wspomnianego udziału w operacji Market Garden, spływu U-Bootem i infiltracji bazy Jimmy skoczy do Holandii i ze wszystkich sił postara się nie dopuścić do wysadzenia mostu w Nijmegen (tę operację bardzo ładnie pokazał film pod tytułem ,,O jeden most za daleko" – może znacie?). Zostanie także poproszony o odbicie z niewoli szalenie ważnego oficera ruchu oporu, trzymanego w holenderskim dworku. Szturm od frontu nie ma specjalnie sensu, trzeba będzie więc przybrać szaty gestapowca i oszukać strażników...Będzie nawet przejażdżka niemieckim pociągiem pancernym! Jednak główna oś scenariusza dotyczy nowej broni produkowanej w laboratoriach III Rzeszy.

Tutaj nasze zadanie polega na zaminowaniu luków torpedowych. Najpierw jednak trzeba oczyścić teren, a Niemcy nie ustępują.

Nazywa się to HO-IX Flying Wing, ma ponoć latać i szerzyć pożogę na niespotykaną dotąd skalę. Jimmy ma to oczywiście ukraść... I wiecie, co? Takie coś jak HO-IX naprawdę istniało...

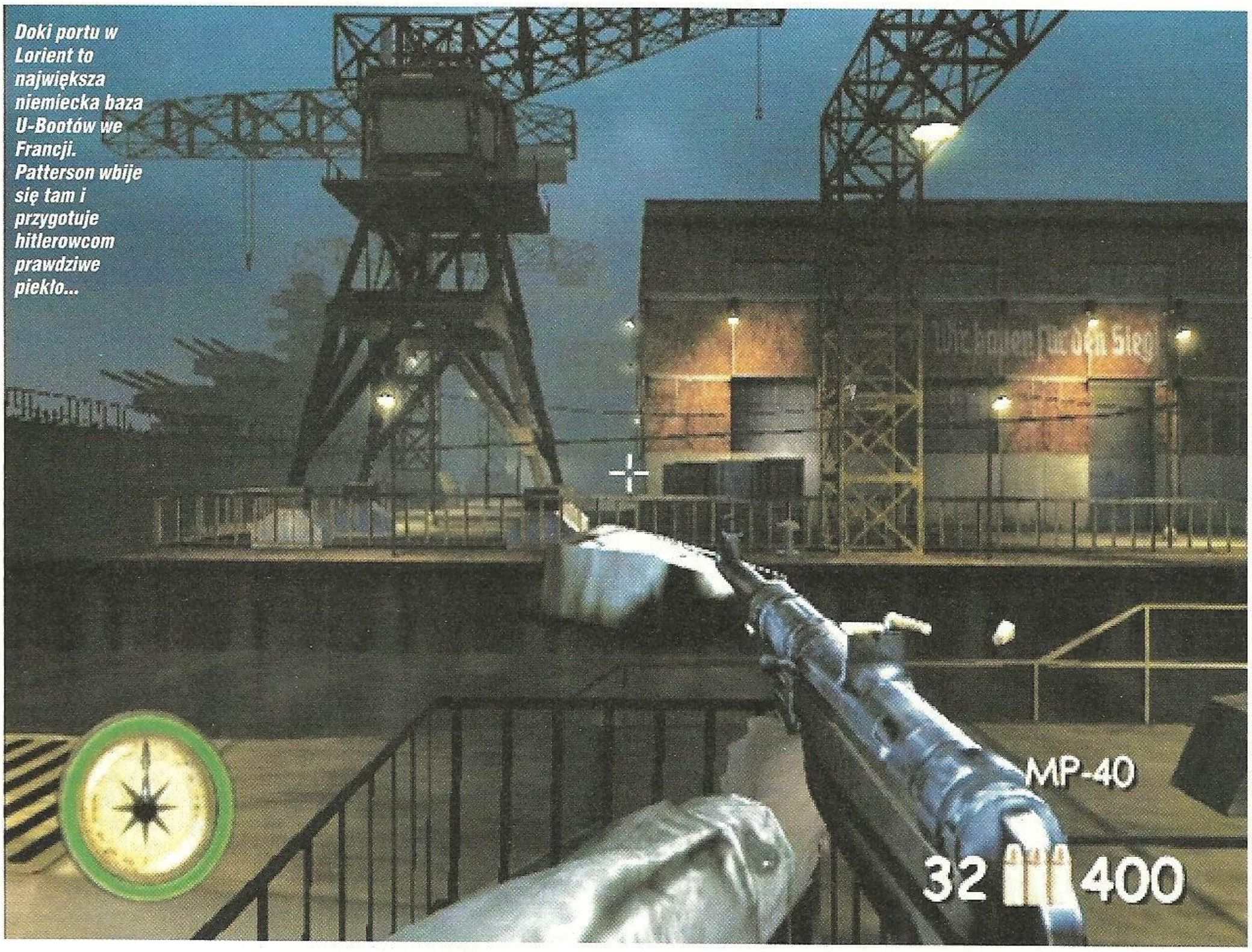
Patterson ma do swojej dyspozycji ponad dwadzieścia rodzajów broni. Kilka z nich poznajemy już w pierwszych misjach: pistolet Colt .45, karabin M1 Garand (osiem strzałów i zmiana magazynka, ogień pojedynczy), niemiecki pistolet maszynowy MP-40, pistolet maszynowy Thompson, karabinek snajperski z lunetą, granaty alianckie i zdobyczne (słynne ,,tłuczki"). Później będzie ich więcej – między innymi Liberator, Panzershrek aka pancerfaust i inne. Można (i trzeba!) korzystać ze stacjonarnych cekaemów – wystarczy zarżnąć ich załogę i wcisnąć przycisk akcji, stojąc obok tej broni. Przełączamy się w odpowiedni tryb, w którym dym z lufy powoli uniemożliwia celne strzały. Trzeba walić krótkimi seriami. Mimo, że gra pozwala wybrać spośród trzech poziomów trudności, w tej chwili nawet na tym najprostszym jest wręcz cholernie trudna. Każdą misję przechodzi się dobre kilkanaście razy. Faktem jest, że potem już dobrze znamy rozstawienie przeciwników, ale zabawa potrafi być frustrująca. Szczególnie na plaży Omaha – tam nie ma szans uniknąć kul. Normalnie roi się od nich w powietrzu. Trzeba więc zrobić wszystko tak szybko, jak to tylko możliwe – zanim energia nie spadnie do zera. Podobnie na łodzi podwodnej, gdzie naziści strzelają szybciej, niż odwracają głowy. Poziomy są



A co powiecie na takie wykonanie wnętrza U-Boota? Zaprawdę, diabeł tkwi w szczegółach. Gra wygląda naprawdę sporo z PlayStation 2...

MARKET GARDEN

To kryptonim kombinowanej operacji wojsk sojuszniczych w Europie Zachodniej. Teatrem działań była Holandia. Atak rozpoczął się 17 września 1944 roku. Oswobodzicielom chodziło przede wszystkim o zdobycie przepraw mostowych, uchwycenie przyczółków, okrążenie wojsk niemieckich i opanowanie okolic miasta Arnhem. W walkach (oprócz nieśmiertelnej amerykańskiej 101) brała także udział jednostka polska – ponad 1000 żołnierzy z Pierwszej Samodzielnej Brygady Spadochronowej gen. Sosabowskiego. Polacy mieli wspomóc Anglików broniących się przed szturmami niemieckich dywizji pancernych. Przeprawa okazała się bardzo ciężka – ok. 300 żołnierzy dotarło do celu, reszta została zmuszona do wycofania się. Straty wyniosły 30%. Operacja zakończyła się 26 września 1944 roku wycofaniem wojsk Aliantów, którzy ponieśli ogromne straty w ludziach.



Doki portu w Lorient to największa niemiecka baza U-Bootów we Francji. Patterson wbije się tam i przygotuje hitlerowcom prawdziwe piekło...

KAPITAN DALE DYE

Konsultantem przy najnowszym Medal Of Honor jest kapitan Dale Dye, chyba najbardziej ceniony „fachowiec od wojny" w Hollywood. Ten sympatyczny starszy pan pracował przy takich filmach, jak: „Szeregowiec Ryan", „Pluton", „Cienka czerwona linia". Długo służył w armii, brał udział w 31 bojowych operacjach, a jego kolekcja medali jest imponująca.
Dale Dye od niedawna udziela się także przy grach. Pomagał wcześniej przy poprzednich częściach Medal Of Honor na PlayStation, a także przy MOH: Allied Assault na Peceta. Kapitan zabrał ekipę designerów na sesję paintballa, gdzie poznali smak małej wojny. Ciekawe, jak mu się grało w MOH:F?

całkiem spore i nie można zapisywać gry w dowolnym momencie, tylko po ukończeniu. W sumie nie przeszkadza mi tak wysoko zawieszona poprzeczka i dobrze byłoby, gdyby tak zostało. Jest tak realistycznie, że aż smacznie. To może się jednak zmienić w ostatecznej wersji. Ale lepiej nie.

Pod względem technicznym gra jest cudownie wykonana. Jest boska. Przede wszystkim dane doczytują się w locie; nie ma denerwujących przerw z napisem „loading", jak choćby w Half-Life. I dobrze! I brawo! Przecież to zepsułoby cały klimat zaskoczenia i niepewności, a tego nie można darować! Jest jedna rzecz: animacja lekko pochrapuje w co bardziej gorących momentach. Ale jestem w stanie to jej wybaczyć, ponieważ wizualia są przedniej próby. Z drugiej strony to jeszcze może się zmienić w ostatecznej, sklepowej wersji. Grafika jest doskonała. Począwszy od znakomicie przygotowanych modeli postaci (czasem atakuje nas i kilkunastu nazistów jednocześnie), przez architekturę, a kończąc na teksturach. Tak jest – teksturach. Patrząc na MOH:F wydaje się, że można w jakiś sposób obejść limit pamięci PS2 i przygotować tak poziom, by tekstury nie powtarzały się co kilka metrów. Na pewno ma to coś wspólnego z jednoczesnym doładowywaniem danych... Postacie noszą autentyczne mundury, mają różne gęby i fryzury, ruszają ustami przy dialogach. Ruszają się doskonale – kryją się, kucają, padają po celnych trafieniach. Gdy strzelimy Niemcowi w łeb, możemy strącić mu hełm, lub też przebić go. Gdy strzelimy w nogę, zacznie głupawo podskakiwać na drugiej. Wprawdzie inteligencja przeciwników nie jest wysoka (a szkoda – mam nadzieję, że nad tym autorzy jeszcze popracują!), ale nadrabiają to celnością oraz liczebnością. Gdy ciskamy granat, Niemiec z okrzykiem podbiega i stara się go odrzucić (bądź kopnąć). Jest i na to sposób – wystarczy wyciągnąć zawleczkę i przez chwilę przytrzymać granat w ręku, a następnie cisnąć go w nieprzyjaciela. Przy odrobinie szczęścia i odpowiednim wyczuciu trafimy idealnie.
Warto dodać, że podczas gry często współpracujemy z małym oddziałkiem będąc niejako jego członkiem – fajne to i bardzo dobre. Choć Halo robi to lepiej.

Kolejne zadanie polega na infiltracji pociągu pancernego. Jaki wiezie ładunek? Niech zgadnę - broń masowej zagłady...

Otoczenie jest bez zarzutu. Zrujnowane francuskie miasteczko jako żywo przypomina to z „Ryana". Leje po bombach, porozwalane w drobny mak domy, poblokowane przejścia... Wszystko jest dopracowane, śliczne,

Witamy w gościnnej, aczkolwiek wyniszczonej wojną Holandii. To właśnie tu dotrze Jimmy w ramach operacji „Market Garden". Będzie też słynny most, znany z filmu „O jeden most za daleko"...

efektowne. Celna seria z karabinu tłucze szyby w oknach, nad polem walki unosi się dym. Nie ma mowy o żadnym dorysowywaniu się obiektów – wystarczy wejść na wieżę kościoła, by obejrzeć panoramę miasteczka. Pięknie zaprojektowano wnętrze U-Boota, kapitalnie wyglądają plenery Holandii, czy słynny most. Jest na co popatrzeć. Zresztą spójrzcie na liczne screeny, niech one będą wystarczającą rekomendacją.

Fajną sprawą są przeprogramowane wydarzenia, odtwarzane, gdy zbliżamy się do danego miejsca na planszy. Na przykład drogą jedzie jeep z naszymi chłopakami. Pikuje na niego Stukas, posyła celną serię, jeep przewraca się i wybucha, żołnierze giną. Albo zbliżamy się do rynku, za rogiem stoją Niemcy. Nagle pojawia się wsparcie z powietrza – rzuca bombę na ich pozycję. Albo przesłuchujący pojmanego żołnierza gestapowiec. Słyszymy urywaną gadkę i biegniemy, by powstrzymać to, co i tak nieuchronne – nasz brat zostaje bestialsko zamordowany, nim dobiegniemy do celu. Zostaje nam tylko zemsta. Takich smaczków jest mnóstwo i bardzo fajnie komponują się z resztą; nie odniosłem wrażenia by wyglądały jakoś sztucznie. Naturalnie – przy kolejnym przejściu gry wiadomo, co się wydarzy, ale... I tak fajnie to jeszcze raz przeżyć.

Jak zwykle doskonale przygotowano również tło historyczne. Często oglądamy czarno-białe filmy dokumentalne z tamtego okresu, obrazujące teatr działań wojennych. Do tego muzyka i odpowiedni głos narratora powolutku wprowadza w odpowiedni klimat.

A właśnie, muzyka i dźwięk. To kolejny megamocny punkt tej gry. Dźwięk jest obłędny – wszystko, powtarzam wszystko jest na swoim miejscu. Niemcy mówią po niemiecku (nawet z odpowiednim akcentem!), nasi ludzie wykrzykują słowa z przejęciem, a to, że nadjeżdża czołg słychać już z oddali. Każda spluwa wydaje inny odgłos, świst kuli przelatującej nad głową może odrzucić od telewizora. Rozkręcenie głośników na maxa przy D-Day grozi wjazdem policji do mieszkania; jest aż tak intensywnie. Muzykę ponownie skomponował pan Michale Giacchino. Orkiestra pięknie gra idącym na śmierć...

Jeszcze dwa słowa o sterowaniu. Jest dość standardowe – to znaczy lewy analog do poruszania się, prawy do rozglądania. R1 to strzał, R2 przeładowuje broń, L1 to tryb celowania i zoom (jeśli broń ma taką możliwość), L2 kucanie i wstawanie. Trójkąt to przycisk akcji, kółko zmienia broń, kwadratem atakujemy kolbą, a X odpowiada za skok. Najfajniejszy jest tryb celowanie z zoomem. Gdy trzymamy wciśnięty ten klawisz, lewy analog zmienia się w kontroler uników i wychyłów. Wciskając go do dołu bohater kuca, wybierając kierunek góra-prawo powodujemy, iż wężowym ruchem wstanie i wychyli się w prawo. Fajna sprawa, znakomicie prezentuje się w akcji.

Cóż można dodać? Przykład Medal Of Honor Frontline pokazuje, że PlayStation 2 ma jeszcze całkiem sporo do zaoferowania. Wystarczy dać zdolnemu zespołowi odpowiedni budżet i czas, a pokażą, na co stać tę konsolę. Szykujcie się na kolejną kapitalną grę. Premiera już niebawem, bo w czerwcu...

Gulash

W operacji biorą udział przede wszystkim amerykańscy komandosi. Oto jeden z nich. Dbałość o szczegóły jest imponująca.

Wróćmy na chwilę do D-Day. Z lewej - kadr z „Szeregowca Ryana". Z prawej screenshot z gry. Nieźle.

SZEREGOWIEC I KOMPANIA

Medal Of Honor Frontline jest dziełem Dreamworks Interactive. Dlaczego jest to takie istotne? Otóż jednym z trzech właścicieli firmy Dreamworks jest niejaki Steven Spielberg, reżyser i współproducent „Szeregowca Ryana". Steven Spielberg jest także producentem „Kompanii Braci" – najdroższego mini-serialu w historii telewizji. Ta 10-godzinna epopeja opowiada o 101 dywizji powietrzno-desantowej; jej wojennej drodze od obozu treningowego, aż do zajęcia opuszczonej kryjówki Hitlera „Orle Gniazdo". Serial jest ostry. To dłuższy i nie mniej efektowny „Szeregowiec Ryan" – jest podobnie nakręcony (ta sama kolorystyka, mnóstwo ujęć z ręki i świetny, pseudo stroboskopowy efekt ruchu), bohaterowie są wiarygodni, a bitwy bardzo okazałe. Jeśli będziecie mieli okazję obejrzeć ten serial – gorąco polecam. „Szeregowiec Ryan" – wiadomo, rewelacyjny film. Scena inwazji aliantów na plażę Utah (operacja Overlord – część D-Day) do dziś jest jedną z najbardziej wiarygodnych i szokujących obrazów wojny w historii kina. Dalej film jest równie znakomity. Ale na pewno doskonale to wiecie.

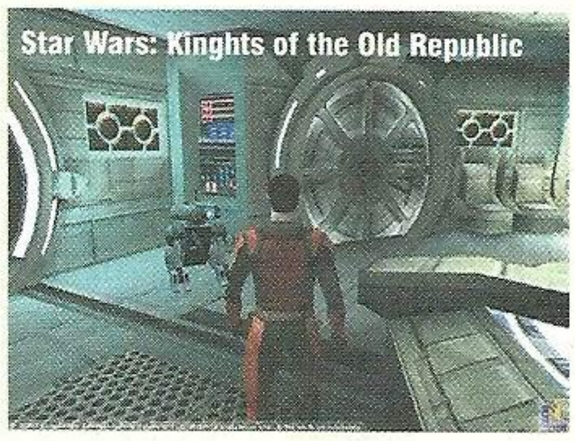
W grze wyprodukowanej również przez firmę Spielberga znajduje się sporo zapożyczonych scen, sytuacji, czy wreszcie lokacji z filmu i serialu. To tylko dodaje smaku i pokazuje, jak bardzo autorzy starali się oddać klimat drugiej wojny światowej. Bo nie ma wątpliwości, że zarówno film, jak i mini-serial, doskonale ten klimat oddają.

XBOX GHETTO

Ciężko opisać, co się dzieje w dziedzinie promocji Xboxa na świecie i w Europie. Zacznijmy od najbardziej oczywistych rzeczy: wreszcie spadła cena. I to o ponad jedną trzecią. Dzięki temu jednostka podstawowa kosztuje teraz 199 funtów, czyli około 1200 złotych w Anglii, a na kontynencie 299 euro, czyli nawet poniżej 1100 zł. Wszyscy, którzy zakupili Xboxa przed 26 kwietnia 2002 roku i dośla do firmy Microsoft odpowiednie na to dowody (kopię kwitku ze sklepu i wypełniony formularz), otrzymają dziękczynną paczuszkę w postaci dwóch gier na Xboxa i joypada. Pomysł doskonały! Niestety - działa tylko w krajach, gdzie Xbox miał swoją oficjalną premierę. Jeśli więc X'a kupiła Wam na przykład ciocia z Niemiec, procedura jest następująca. Wchodzicie na stronę www.xbox.com, zaznaczacie wersję niemiecką strony i wypełniacie formularz, który sobie drukujecie. To razem z kopią kwitu do cioci (żeby nie budzić podejrzeń), a ciocia do Microsoftu. Albo piszecie, że kupiliście w Niemczech, a przeprowadziliście się do Polski.

Firmę Microsoft opuścił Seamus Blackley - ostatni z trzech "ojców" Xboxa. Z początku mówiło się, że miało to związek z rzekomymi problemami finansowymi "projektu Xbox". Blackley zaprzeczył jednak tym pogłoskom, twierdząc, że "jakiż byłby z niego ojciec, gdyby opuścił swoje dziecko wtedy, gdy jest chore". Odejście Blackleya jest natomiast wielką stratą dla Microsoftu. To jego celne uwagi doprowadziły do odrzucenia projektów Billa Gatesa, które mogły kosztować firmę straty rzędu trzech i pół miliarda dolarów. To także on forsował ideę konsoli firmy Microsoft i uświadamiał szychom tejże firmy, że rynek konsol to co innego, niż rynek software'owy. Jakie są jednak powody odejścia Blackely'ego? On sam twierdzi, że zanim pracował w firmie Microsoft był twórcą gier i nadal się nim czuje. Woli pracować nad grami, niż nad sprzętem. Znawcy tematu dopowiadają, że biedny Seamus jest już po prostu zmęczony walką ze wszystkimi: zwierzchnikami, klientami i producentami gier. Trudno się dziwić.

Czas ogólnie spojrzeć na sytuację Xboxa na świecie i nadchodzące zapowiedzi. Nie da się ukryć, że coś się szykuje i nie możemy pozostać na to obojętni. Zaczęło się od Japonii, w której nie było jeszcze obniżek cen na X'y. Sprzedaż skoczyła tam ostatnio o 300%, przy czym Xbox spokojnym ruchem wyprzedza GameCube. Czyżby spadek wartości narodowych? W Europie natomiast ta obniżka odniosła skutek. Xbox się ruszył i to nieźle. Na serwisach prasowych zdecydowanie przeważają informacje o nowych produkcjach na Xboxa i PlayStation2 - NGC i GBA ostatnio osłabło. Pojawiają się także coraz ciekawsze zapowiedzi gier - i powoli staje się pewne, że już gwiazdka należeć będzie do X'a. Okaże się wtedy, jak bardzo wyprzedza on graficznie Ps2 i NGC. Powiedzmy o kilku jeszcze gorących plotkach: Projekt Kakuto Chojin - mordobicie robione przez były

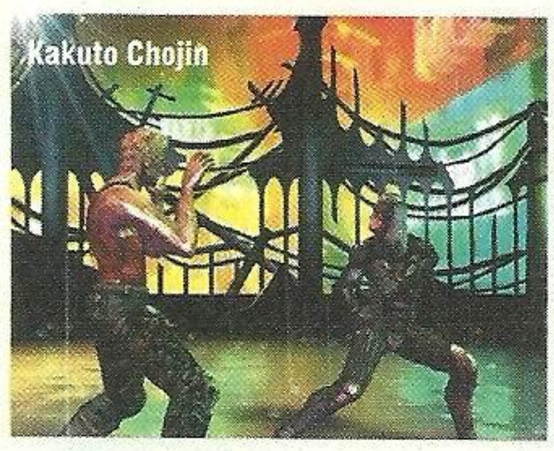

Star Wars: Kinghts of the Old Republic

Panzer Dragoon Orta

team Tekkena i część teamu VF oraz Tobala. Star Wars RPG z firmy Bioware - mistrzów RPG. Do tego Doom 3. Do tego wyścigi robione przez team od Wipeouta. Skomentujcie sobie sami...

David Dienstbier, autor Turok Evolution podczas prac nad aktualną, Xboxową wersją, doszedł do wniosku, że gry za dziesięć lat będą wyglądały tak, jak pierwsza część Władcy Pierścieni. Konsole i komputery stworzą możliwość wygenerowania na przykład dwóch wielkich armii, w których każdy żołnierz liczony będzie w czasie rzeczywistym i wyglądał będzie jak postać z filmu. Lubimy takie stwierdzenia.

Microsoft przygotowuje wielką kampanię reklamową swojej konsoli. Po pierwsze wciągają w promocję dwie grupy muzyczne: blink-182 i Green Day. Będą koncerty, konsole z autografami,


Kakuto Chojin

itp. A w najnowszym teledysku No Doubt artyści już grają sobie w Jet Set Radio Future. Po drugie: Mr. Green to najnowszy produkt Coca-Cola Company. Zgadnijcie, z czym ma się skojarzyć zielony kolor? Microsoft wchodzi w promocję. Po trzecie: oficjalne wyścigi samochodowe i mecze piłki plażowej. Obstawione przez Microsoft i Xboxa. Po czwarte skateparki Vansa. Po piąte: skejtowa firma Zumiez. Wszyscy lądują w jednej kieszeni.

Pjawiły się pierwsze tajne obrazki z Panzer Dragoon. Są po prostu przepiękne. Raz jeszcze okazało się, że Xbox nie ma sobie równych jeśli chodzi o obrabianie wielkich przestrzeni i grę świateł. Teraz jazda na smoku będzie naprawdę przeżyciem!

Powstaje Shrek II na Xboxa. Połączmy się w modlitwie, by jakość graficzna tym razem poszła w parze z jakością zabawy. W jedynkę nie dało się grać po prostu.

Panzer Dragoon Orta

Spece Microsoftu przewidują, że już początek przyszłego roku będzie początkiem śmierci gier, które nie obsługują internetu do trybu multiplayer. Twierdzą oni, że tylko kilka ze znanych im tytułów poradzi sobie bez możliwości grania przez kabel. Reszta - albo wprowadzi taką opcję, albo czeka ich porażka.

A swoją drogą zapowiedziano już tytuły startowe dla serwisu Xbox Live - czyli "centralki" do gier Xboxowych przez internet. Serwis stanie pod koniec roku, a oto jakie będzie supportował tytuły startowe: MechAssault, Whacked!, Unreal Championship, Ghost Recon, NFL Fever. Na razie ani słowa o Halo 2. Szkoda - wiadomo natomiast, że Bungie (ludzie od Halo) pracują aktualnie nad jakąś strategią czasu rzeczywistego. Wracając zaś do Live - MechAssault będzie umożliwiał porozumiewanie się graczy za pomocą głosu (słuchaweczki i mikrofoniki), grę drużynową i obsługę w jednym meczu od 8 do 16 graczy. Fajne, nie? A my mamy jedną nazwę: Telekomunikacja Polska S.A.

DoA3 Booster Disc to nic innego, jak zapowiadana od dawna płyta z dodatkami do DoA3. Co na niej znajdziemy? Przede wszystkim nowe kostiumy - od jednego do trzech dla każdej postaci. Dostępność tego rarytasu? Na razie zapowiedziano go jako dodatek do amerykańskiej wersji Oficjalnego Magazynu Xboxa. Na naszą wersję jeszcze nieco poczekamy. Obyśmy się tylko doczekali.

TimeSplitters 2 - strzelanka z pierwszej osoby, pojawi się także na Xboxa (oprócz tego na GameCube i PlayStation2). Na pewno to dobrze, bo gra zapowiada się świetnie. Ale mało nas cieszą gry, dla których Xbox nie wytycza standardu graficznego. Doświadczenie (Max Payne, Pirates, itp) pokazuje, że takie gry wykorzystują ze 30% mocy Xboxa. Poczekamy...

Morrowind będzie na Xboxa! To dopiero tytuł. A zatem pełna nazwa: Elder Scrolls III: Morrowind. Pierwsze dwie części: Arena (1994) i Daggerfall (1996). Tytuł ma przede wszystkim zaskoczyć obłędną grafiką i setkami questów do wykonania, przy czym zakończenie kreujemy sami i właściwie możemy robić, co chcemy. O ile Project Ego bazuje na detalach i interakcjach, Morrowind ma dawać miliony możliwości ukończenia gry i wielką różnorodność świata.

TDK Mediactive wykupiło prawa do gier o Muppetach. Oczywiście na Xboxa. Kiedy zobaczymy nowe gry? Jeszcze nie wiadomo.

Powstaje także gra na podstawie wchodzącego do nas dopiero filmu Minority Report z Tomem Cruise, na podstawie opowiadania Phillpa K. Dicka. Wcielimy się w postać funkcjonariusza policji, który dzięki pewnej ciekawej maszynie czasu, wie wcześniej, kto jakie popełni przestępstwo i może temu zapobiec. System się nie myli, ale nagle jeden z policjantów zostaje oskarżony. Jest pewien, że to jakiś błąd.

Timesplitters 2

Red Card 20-03 będzie nową piłką nożną ze stajni Acclaim. Gierka wygląda faktycznie nieźle i jak na Acclaim przystało będzie w niej moc ikry. Matrixowa zabawa kamerą, powerupy, odkrywanie supermocy zawodników i pięćdziesiąt drużyn z całego świata. No dobra - powiemy Wam. Będzie też dodatkowo dziesięć drużyn hmmm... dziwnych. Między innymi: Delfiny, Ninja, Matadorzy, Marsjanie, Szympansy. Zapowiada się na niezły przekręt. Go, go Acclaim!

Big Mutha Truckers da nam zaś możliwość pościgania się osiemnastokołowcami. Będą zabawy ze skorumpowanymi szeryfami, rozwalanie gangów motocyklowych i sporo jęku zawieszenia.

Do niedawna rozgrzewały nas plotki o Homestation - czymś w stylu Xboxa, ale lepszym, wydanym w tym roku, z możliwością odtwarzania DVD bazowo, internetem, czytnikiem kart kredytowych i Bóg wie czym. Oficjele z Microsoftu odpowiadają oficjalnie: nic takiego nie istnieje w projektach, ale kiedyś tam na pewno powstanie, bo wszyscy się teraz takim sprzętem interesują.

Kilka cytatów dla Was:
John Gibson, Climax Studios - główny programista: "Będzie nam trudno przestawić się na słabsze konsole, żeby zrobić jakąś nową grę. Xbox to wymarzona platforma do pracy".
Julia Roberts (o Xboxie rzecz jasna): "Nie zastanawiajcie się nad jego zakupem. Nie ignorujcie go - on zrujnuje wam życie". Brittney Spears (o swoim chłopaku - Justinie Timberlake z N'Sync): "Od kiedy Justin kupił sobie Xboxa, ciągle siedzi przed telewizorem i gra. Nie spędza ze mną tyle czasu, co wcześniej".
Tomonobu Itagaki, szef Team Ninja

Morrowind

(współautor DoA3): "Jeśli ktokolwiek zrobi DoA3 wyglądającą tak, jak na Xboxie lub lepiej, na jakąkolwiek inną platformę - oddam mu wszystkie swoje pieniądze".

Kolejnym krokiem w kierunku doskonałego oddania fizyki tafli wody będzie Splashdown znany Wam jeszcze z czasów Atari. A także z PS2. Splashdown najbardziej przypomina Wave Race z GameCube, ale morskie bałwany wyglądają na obrazkach zaskakująco naturalnie. Oby nie tylko na obrazkach.

LucasArts wyraziło zainteresowanie Xboxem jako podstawową konsolą do swojej najnowszej gry Wrath. Będzie to jakaś gra turowa, w której wcielimy się w postacie mitycznych bestii i sterować będziemy ich walką na arenach/mapach w fantastycznych krainach. Tyle wiadomo. Na razie losy tej gry w wersji na PS2 czy GameCube nie są jasne.

Sprzedało się już ponad milion sztuk Halo. Autorzy wyliczyli, że do początku kwietnia jeden egzemplarz gry Halo: Combat Evolved sprzedawał się na całym świecie co dziesięć sekund.

Radziecka grupa 4X Studio wypuści (rozwiejemy wątpliwości: nie wiadomo kiedy) grę Stalingrad - strzelankę z pierwszej osoby, której akcja toczy się w oblężonym Stalingradzie. Wcielamy się w radzieckiego żołnierza, który ma wybitne umiejętności snajperskie i walczymy dla chwały towarzysza Stalina.

Gra ma wyglądać przecudownie, a klimat wojny podobno oddano z największą maestrią. Wreszcie zabrał się za to ktoś, kto chyba wie, o co chodzi w wojnie. Proponujemy część drugą: nalot dywanowy na Drezno.

Unreal 2 wyjdzie oczywiście na Xboxa. Doom III także i to wcześniej, niż na komputery. Nie mogliśmy się powstrzymać.

Z Valve Software nieoficjalnie pociekło, że pracują nad grą Counter Strike na Xboxa. Na razie nad wersją Condition Zero (dla jednego gracza), ale dalsze plany - nie chcemy zapeszać.

Na Xboxa będzie także gra Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness. Dziewiętnastowieczna Europa, trzecia osoba, potwory, rozwałka. Mniam.

Plotkuje się, że zanim wyjdzie Amped II, ludzie od tego projektu wypuszczą grę snowboardową, której - jak sami mówią - wykonanie możliwe było tylko dla Xboxa. O co może chodzić? O wersję online?

Opracowywana właśnie gra Red Faction 2 ukaże się prawdopodobnie również na Xboxa.

Kolejna plotka. Snowblind studios pracuje nad nową wersją Baldur's Gate, która wyjdzie na Xboxa.

Podobno akcja Dino Crisis 3 będzie się toczyć na stacji kosmicznej i da możliwość wzięcia udziału w trybie kooperacyjnym kilku graczom. Podobno DC3 wyjdzie tylko na Xboxa. Nie ma to jak poplotkować...

Z ostatniej chwili! Wiecie już, że Seamus odszedł z Ms by robić gry. Jego firma - Capital Entertainment Group - błyskawicznie podpisała umowę z Segą, która współfinansuje development i zostanie dystrybutorem gier. Szybko.

Unreal 2

Unreal 2

Mad Dash Racing

Wydawca: Eidos ***Liczba graczy: 1-4***
Producent: Crystal Dynamics
Ocena: 7.1

Ideą Mad Dash Racing są wyścigi zwierzątek, które biegną dziarsko poprzez przygotowane dla nich zakręcone tory. Zabawy i śmiechu kupa, a tory... Za chwilę dowiecie się wszystkiego.

Pierwszą nowość już widzicie. Zwierzaki zasuwają na nóżkach - to miłe urozmaicenie od wszechobecnych kółek i (czasem) skrzydełek. Po wtóre tory. To już nie są wyścigi - to maratony. Biegnie się czasem równo kilka minut. I to w nie byle jakim otoczeniu. Bo pomyślałby kto, że wszędzie jest podobnie. Nic z tych rzeczy. Co chwila dzieje się coś nowego! Są zjeżdżalnie, wspinaczki, pływanie, spadanie, przetaczanie się, itp. Każdy z torów dostarcza nam kilku rodzajów rozrywki. Mało tego - wszystko zależy też od tego, jaką postać wybierzemy. Bo różne postacie mają różne umiejętności. Jedne potrafią szybować krótko w powietrzu, inne mają niezłe przyspieszenie, a jeszcze inne zgrabnie skaczą. I tu okazuje się, że właściwie każda z postaci, jeśli się postara, może pokonać tor swoją indywidualną drogą! Fajna rzecz. Wady gry? Przede wszystkim zbyt wielki chaos. Momentami zupełnie nie wiadomo, co się dzieje, dokąd biegniemy, gdzie dalej, albo gdzie wpadliśmy. Bo trzeba Wam wiedzieć, że Mad Dash należy do tego typu gier, gdzie zbiera się na trasie znajdźki, a oprócz tego można uruchamiać mechanizmy, utrudniające zabawę innym - na przykład wielką maszynę przestawiającą mostek, po którym właśnie przebiegliśmy. Ci, którzy są za nami, polecą sobie w siną dal. Najlepiej bawić się oczywiście w opcji multiplayer, tyle że sugeruję albo dwa Xboxy (science fiction na razie u nas), albo spory telewizor. Niewdzięcznie obcina się obraz w tym trybie. Dla miłośników dzikiej zabawy - wyśmienita.

Genma Onimusha

Wydawca: Eidos ***Liczba graczy: 1***
Producent: Capcom
Ocena: 6.9

Genma Onimusha jest jaskółką growej wiosny - miejmy nadzieję. Uczciwa konwersja z Playstation2, choć z czystym sumieniem - następnym razem spodziewamy się więcej.

Scenariusz opowiada historię samuraja Samanosuke Akechi, który wyrusza w pełną niebezpieczeństw trasę, by uwolnić księżniczkę Yuki. A z drugiej strony, nieco bardziej prozaicznie: weźcie sobie serię Resident Evil i przenieście w scenografię feudalnej Japonii i macie obraz Genma Onimusha. To wcale nie są słowa rzucane na wiatr! Dokładnie tak samo sterujemy postacią - obracamy gałką postać na ekranie, a potem, wychylając ją do przodu, sprawiamy, że ludzik idzie w stronę, w którą aktualnie jest obrócony. Do tego pre-renderowane tła i zombiaki. Starczy tych dowodów. W samym scenariuszu zaczynamy spokojnie, by z czasem docierać do terenów coraz bardziej magicznych, z coraz większą liczbą dziwnych wrogów i potężniejszych demonów. Na graficzną stronę produktu ciężko narzekać. Także w porównaniu z wersją na Playstation 2 (Onimusha Warlords), Genma wypada nieźle. Dodano kilka nowych lokacji, możliwość połykania zielonych dusz (bo nasz Samuraj odnawia swoje siły przechwytując dusze pokonanych sługusów zła). Poza tym są zupełnie nowi przeciwnicy i - w związku z większą mocą obliczeniową konsoli - może się też ich pojawiać więcej na ekranie. Innymi słowy w porównaniu do wersji PS2, gry jest więcej i jest trudniejsza. Na pewno jednak wyobrażamy sobie lepsze konwersje: z poprawianiem powierzchni na przykład, albo podniesieniem jakości scenografii - cóż ta się już trochę zestarzała. Stąd też, wobec unoszącego się nad Genma Onimusha zapachu PS2, ciężko o wysoką ocenę. Ale z drugiej strony mamy produkt naprawdę ciekawy, fajnie zrealizowany i z pomysłowym scenariuszem. Jeśli więc macie Xboxa, a nie macie PS2 i nie czekacie już na Onimushę II (Samurai's Destiny), a klimaty wschodnie grzeją Wasze serduszka - nie możecie lepiej trafić, bo trochę grania jest, a konkurencji na razie niewiele.

2002 FIFA World Cup

Wydawca: EA ***Liczba graczy: 1-4***
Producent: EA Sports
Ocena: 6.0

2002 Fifa World Cup - witamy pierwszą piłkę na Xboxa. Ameryka szaleje! A my? Też się cieszymy.

2002 Fifa World Cup jest piłką nożną z serii Fifa, wydaną z okazji Mistrzostw Świata w piłce nożnej - Korea-Japonia 2002. To oczywiste. Że będzie można pograć sobie samemu, we dwóch i czterech - też oczywiste. Powiedzmy o elementach, które oczywiste nie są. Przede wszystkim zawartość merytoryczna produktu. Na uwagę zasługuje fakt oddania składów drużyn, statystyk, uwzględnienia zmęczenia zawodników. Jak nigdy dotąd uderzono w stronę telewizyjnego realizmu. Moc w grze powtórek ze zbliżeniami, replayów po bramkach z kilkunastu ujęć, fauli, w których kamera pokazuje brudne zagranie w powiększeniu na cały ekran. No dosłownie telewizja. Do tego wszystkiego ceremonie otwarcia i zamknięcia igrzysk. Paradę fajerwerków kończą reakcje publiczności. Im dalej jesteśmy w hierarchii mistrzostw, tym silniejsze owacje i bardziej spontaniczne reakcje audytorium. Fajna sprawa. Ale nie samym chlebem człowiek żyje. Jak z mechaniką? Dotychczas narzekaliśmy, że seria Fifa daje możliwość wbijania goli kosmicznych. Bez murawy, z podwójnych przewrotek, fikołków, tyłem - no nie do zrobienia. W 2002 Fifa World Cup też jest to możliwe, ale... znacznie trudniejsze. Ba - można tu nawet przyjmować piłkę na kark, żonglować, bawić się beztrosko - niestety - technicznie jest to trudniejsze, niż kompleciki w Virtua Fighter 4. Czujecie klimat? Fajny pomysł, bo wreszcie będzie widać, kto trenuje w pocie czoła, a kto sadzi kapustę. Nawet strzały główką nie są już tak proste. Z przykrością stwierdzić muszę, że choć wersja na Xboxa (2002 World Cup wyszła także na PS2 i PC) jest najpiękniejsza pod względem grafiki w porównaniu z innymi platformami, to wciąż grafika jest jej najgorszym elementem. Wszędzie coś pododawano - nawet gwiazdy piłkarskie mają zdolności specjalne (na przykład Oli strzela tak, że za piłką zostaje ognista smuga) - może następnym razem podciągną i grafikę. Na dziś jest to i tak jedyna piła na "iksbeksę", a że niezła - spokojnie możecie uderzać.

Shrek

Wydawca: TDK ***Liczba graczy: 1***
Producent: Digital Illusions
Ocena: 5.8

Shrek miał być jedną z tych gier, które przyciągną do Xboxa młodszą młodzież. Brawo. Brawa także za sprowadzenie gry do Polski!

Faktycznie - Shrek był chyba pierwszą grą na Xboxa, która znalazła polskiego dystrybutora. O czym więc opowiada ten produkt? Rzecz dzieje się oczywiście w świecie znanym nam ze słynnego filmu animowanego komputerowo. Sterujemy postacią zielonego Ogra, który w naszych rękach zamienia się w maszynę do biegania, skakania, bekania i parskania kiszką stolcową. Wzmiankowane parski można w odpowiednich miejscach przypalać, uzyskując dzięki temu ciekawy efekt audiowizualny.

Cała gra podzielona jest na rozdziały. To znaczy, że otwierając kolejną część dostajemy się do nowej lokacji, w której aż roi się od zwierzaków i dziwnych maszynerii. Raz jest to łąka z rzeką błota, innym razem wioska, lub pałac. I teraz, żeby gra przepuściła nas dalej, musimy wykonać serię zadań logiczno zręcznościowych. Na przykład na planszy z wioską mamy: owce do wyłapania, poodnoszenia jajka, oraz krowę do przepłoszenia, która nocą pustoszy pola harcując w dzikim tańcu. A to tylko początek. Po trzecim zadaniu będziemy znać już daną planszę doskonale i z utęsknieniem czekać na kolejne poziomy. Bo - niestety - o ile graficznie Shrek wymiata na całego (wspaniale wygenerowane powierzchnie obiektów), to grywalnie... wypada tak sobie. Zagadki dzielą się na dziecinnie proste - które wykonamy w kilka sekund oraz frustrujące jak rozpinanie biustonosza lewą ręką. Godziny zjedzone nad tym tytułem zaowocowały u mnie dwoma centymetrami wrzodów w żołądku i uśmiechem zachwytu nad wyglądem. Ciężko więc powiedzieć, że ten produkt nadaje się dla każdego. Ciężko powiedzieć w ogóle dla kogo się nadaje. Może - żeby było bezpieczniej - kupujecie go na własną odpowiedzialność.

Blood Omen 2

Wydawca: Eidos ***Liczba graczy: 1***
Producent: Silicon Knights
Ocena: 6.9

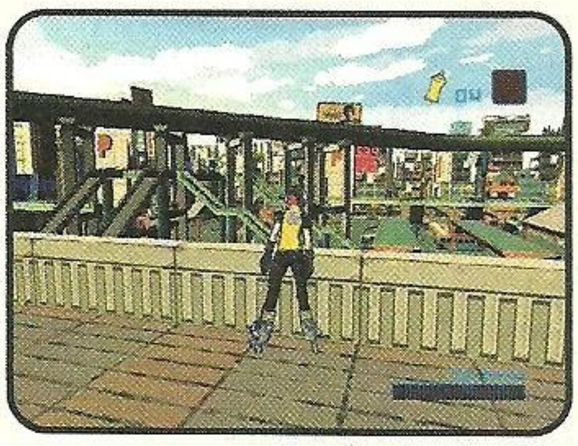
Czwarta część przygód bohaterów z Nosgoth uderza na Xboxa. Mimo że jest to bez wątpienia najładniejsza wersja tej gry, to jednak do ideału jeszcze nieco brakuje.

Najpierw był Legacy of Kain: Blood Omen na PSX. Potem Legacy of Kain: Soul Reaver, następnie Soul REaver 2 na Playstation2 i teraz Blood Omen 2 na Xboxa i Ps2. Mówiąc w skrócie kierujemy poczynaniami Kaina – Wampira, który obudził się po dwustuletniej drzemce i za wszelką cenę próbuje odzyskać dawne moce. Pomaga mu w tym organizacja wampirów pod nazwą Cabal, która „uciskana" jest przez zmyślne nadistoty zwane Saraphanami i ludzi w ogóle. Żeby dowiedzieć się więcej o samej fabule – zapraszam do lektury w poprzednim numerze „Neo Plus", a tymczasem powiedzmy sobie stricte o grze. Całość jest zręcznościówką w mrocznych klimatach, z rozbudowanym systemem walki, ale prostymi przeciwnikami. W miarę jak posuwamy się w dal scenariusza, nasza wątła z początku postać staje się superherosem zdolnym zamieniać się we mgłę, skakać na dziesiątki metrów, hipnotyzować, itp. Jednak by żyć potrzebujemy krwi, którą spijamy raźno z przechodniów i Saraphanów. Czysta przyjemność rzeźnika. Co poprawiono w wersji na Xboxa? Po pierwsze poprawiono jakość wszystkich cieni, które nie są już schematyczne, a przypominają raczej naturalne załamania światła. Po drugie istnieje możliwość odpalenia dźwięku w Dolby Digital. Po trzecie dodano odcieni teksturom, a postaciom poligonów. No i wreszcie na koniec – wszystko śmiga w sześćdziesięciu klatkach na sekundę. Jak grę oceniamy? Trochę za prosta – walki pozostają schematyczne. Puzzle nie są żadnym wyzwaniem i właściwie nie ma żadnego klimatu.Jak zwykle promuje ją nieco niejaki brak konkurencji na Xboxa, ale to długo nie potrwa.

Jet Set Radio Future

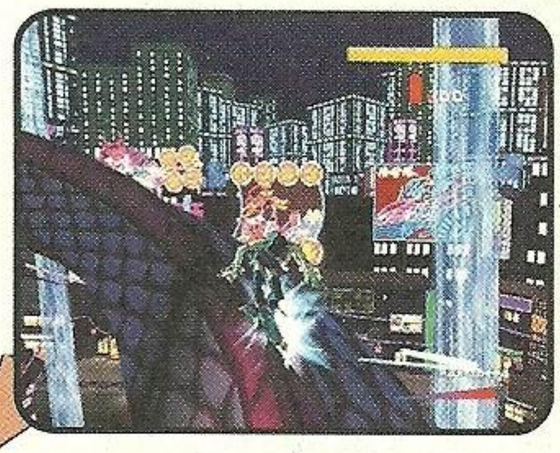
Do dziś uważam, że Jet Grind Radio na Dreamcasta jest jedną z najlepszych gier na tę konsolę. Podobnie jest z jej kontynuacją - Jet Set Radio Future. Tyle, że już na Xboxa.

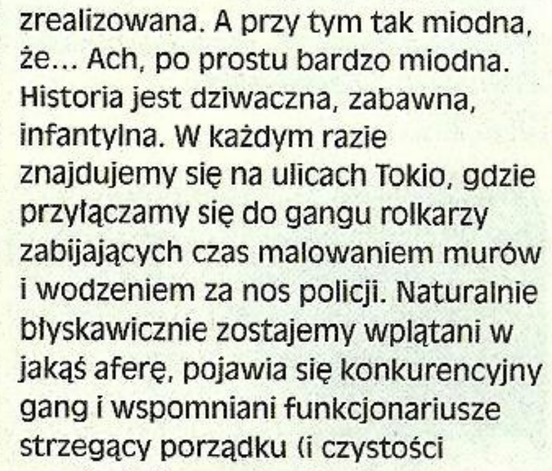
Jet Set Radio Future jest grą, której nie można się oprzeć. Wystarczy popatrzeć przez klika sekund na samograja, albo gdy ktoś gra, żeby ręce same sięgnęły po pada. Coś w tej pozycji przyciąga jak magnes, coś nie pozawala od niej odejść. Gra jest unikalna, fantastycznie zaprojektowana i zrealizowana. A przy tym tak miodna, że... Ach, po prostu bardzo miodna.
Historia jest dziwaczna, zabawna, infantylna. W każdym razie znajdujemy się na ulicach Tokio, gdzie przyłączamy się do gangu rolkarzy zabijających czas malowaniem murów i wodzeniem za nos policji. Naturalnie błyskawicznie zostajemy wplątani w jakąś aferę, pojawia się konkurencyjny gang i wspomniani funkcjonariusze strzegący porządku (i czystości murów). Ponownie narratorem całości jest niesamowity Profesor K – wykręcony DJ, który przerzuca płyty podając nam muzę.
Sporo zmieniło się w Tokio. Przede wszystkim poziomy są olbrzymie i jeszcze bardziej tętnią życiem. Mnóstwo przechodniów, pojazdów... Niesamowicie to wygląda. Miejscami nawet dość realnie – Tokio rzeczywiście tak wygląda (naturalnie nie jest kreskówkowe i cieniowane, hehe). No i do tego jeszcze levele są zaprojektowane tak, aby wszystko działo się strasznie szybko. Często zjeżdżamy z góry, nabierając prędkości, by potem wyskoczyć z wielkiej platformy, przyczesać kilka konkretnych trików i wylądować bokiem na rurce.
Oprócz profesorka naszym przewodnikiem jest śmieszny robot. Gdy podjedziemy do niego, pojawią się opcje zapisu stanu gry, możliwość zmiany postaci, a nawet opcja ćwiczenia trików. Jest także mapa pokazująca z góry dzielnicę.
Grafika w technologii cell shading wygląda przecudownie, choć bardzo rzadko zdarzają się delikatne przycięcia animacji. Tekstury są w wysokiej rozdzielczości, a kolorystyka wręcz idealna. Jaskrawa, krzykliwa. A zarówno bohaterowie, jak i otoczenie to pierwsza klasa. Do tego dochodzi znana już opcja tworzenia własnych grafów, co z pewnością cieszy.
Muzyka kopie tyłek! Trzydzieści kawałków, z których część to remixy z pierwszej części. Profesor nawija, z głośników lecą tłuste bity i skrecze, a dźwięk został specjalnie opracowany pod Dolby Digital 5.1!
W poprzedniej części gdy strzelaliśmy graffiti, trzeba było ruszać analogiem. Tutaj już nie trzeba – wystarczy podjechać do odpowiedniego miejsca i wdusić przycisk. Wbrew pozorom to dobre rozwiązanie, bo znacznie poprawia dynamikę. Poza tym do sporej liczby grafów trzeba skakać, a inne atakujemy podczas jazdy – inaczej się nie da.
Sterowanie jest znakomite, czułe i intuicyjnie. Przy grindach (ślizganiu się na rurkach) nie trzeba nic wciskać, konsola automatycznie przyciągnie naszego koleżkę do rurki. Jednak zabawa wcale nie jest prosta, bo chodzi głównie o to, by pozostać w ciągłym pędzie, czesać triki po kolejnych wyskokach i malować. Czas ucieka. Trzeba szybko szukać puszek z farbą, by zamalować oznaczone miejsca. Na szczęście doszło turbo, które



odpala się w zamian za dziesięć uzbieranych puszek. Nie myślcie jednak, że cała zabawa polega na sprayowaniu ścian. Nie, nie. W miarę poruszania się zawiłymi ścieżkami scenariusza sprawdzimy się w przeróżnych wyścigach, grach i zabawach. Jeśli pokonamy członka innego gangu w wyścigu – przyłączy się do nas.
Sega wrzuciła do gry pięć rodzajów zabawy dla kilku graczy, od wyścigów, przez bitwy na triki i graffiti. We wszystkie można grac nawet we cztery osoby, a animacja dalej śmiga w 60 klatkach. Miodzik. W sumie gra nie jest jakaś strasznie trudna, czy wymagająca – kilkanaście godzin wystarczy, by ją ukończyć. Wtedy pojawiają się nowe tryby. Na wszystko liczę ze dwa razy tyle. Ale sama jazdeczka po ulicach Tokio jest na tyle przyjemna, że z przyjemnością do niej wrócicie. Choćby po to, aby zdobyć i sprawdzić w akcji wszystkie dwadzieścia cztery postacie.
Krótko mówiąc: znakomita gra. Pokazuje power Xboxa, a przy tym miód wycieka z każdej dziury w konsoli.

Gulash





Esencją gry są megaskoki z trikami i lądowanie na rurkach. Bardzo przyjemnie się na to patrzy, a jeszcze lepiej aktywnie uczestniczy...

Miasto tętni życiem - na ulicach czasem jest kilkudziesięciu przechodniów i samochody sunące wolno ulicami. Coś pięknego.

Xbox

Po Halo, DOA3 i RalliSport kupiłbym właśnie JSRF.

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Smilebit
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

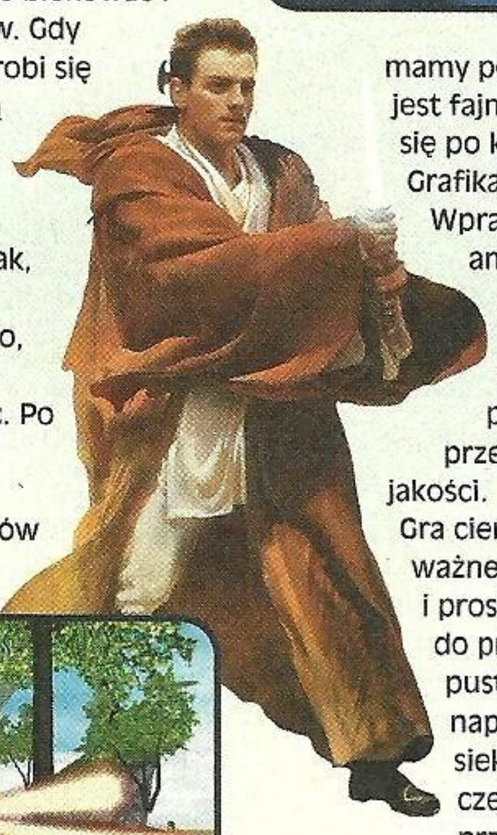
Wykorzystuje: -

9.0

Star Wars - Obi Wan

Pierwsza ekskluzywna gra na Xboxa ze świata Gwiezdnych Wojen wbija nas w przyciasne buciki młodego rycerze Jedi, Obi-Wana Keobiego.

To przygodówka tpp, w której akcję obserwujemy zza pleców bohatera.
Najfajniejszą akcją w Obi-Wanie jest walka przy użyciu miecza świetlnego. Cięcia wykonujemy przy pomocy prawej analogowej gałki, co w połączeniu z normalnymi ruchami daje całkiem ciekawe kombinacje. Tniemy zarówno poziomo, jak i pionowo. Możemy także blokować i odbijać strzały z laserów. Gdy dodamy do tego moc, robi się nawet ciekawe. Z mocą Obi może wyżej skakać, odepchnąć nieprzyjaciół, bądź zwolnić akcję (trochę tak, jak w Max Payne!).
Przeciwników jest sporo, atakują grupami i generalnie jest co robić. Po wyrżnięciu wszystkich idziemy do przodu, przełączmy wajchę i znów siekamy. Co jakiś czas mamy pojedynek z bossem i to jest fajne, bo walka nie kończy się po kilku cięciach.



Grafika jest przeciętna. Wprawdzie bohater animowany jest dobrze, ale otoczeniu można sporo zarzucić. Słabo. Również generowane przez konsolę przerywniki są miernej jakości.
Gra cierpi z jednego, ale ważnego powodu: jest nudna i prosta. Ileż można zasuwać do przodu przez wielkie, puste hale (skala jest naprawdę ogromna) i siekać kolejnych, czekających za rogiem przeciwników? Zawodzi także kamera, która nie potrafi dobrze ustawić się za bohaterem. Można ją wycentrować, ale to działa tylko przez chwilę.
Za to muzyka – jak najbardziej. Filmowa.

OB1 (czytaj o-bee-łan) ma szeroki garnitur ciosów świetlnym mieczem. To zdecydowanie najmocniejszy punkt gry.

Natomiast lektorzy czytający kwestie... Uch, słabo. Bardzo.
Zaiste, średnia to pozycja. Temat fajny, bo pokazuje zarówno wcześniejsze przygody Obi-Wana, jak i te, które widzieliśmy w Epizodzie 1, ale reszta zawodzi. Być może nie znudzicie się, jeśli będziecie przechodzić jeden poziom dziennie. Ja prawie usypiam...

Gulash

Xbox — *Rany, zdecydowanie i bez dyskusji spodziewałem się więcej.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* LucasArts
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

5.9

Amped - Freestyle Snowboarding

Amped miło wszystkich zaskoczył. Dla miłośników deski snowboardowej, to naprawdę milusi kąseczek.

Powodów jest multum. Że Amped wygląda przepięknie, pewnie się wszyscy domyślacie. Śnieg, rampy, otoczenie, słoneczko, stoki - wszystko niemal jak w życiu. Nawet drobne detale - jak frędzelki zwisające z butów snowboardzistów - oddano wiernie. Autorzy gry dostarczyli nam do zabawy jedenaście stoków górskich. Tak, tak - nie przesłyszeliście się - stoków. Można sobie zjeżdżać, jak się chce. Wzdłuż tras, w poprzek, przez las, pod wyciągami - wszystkie takie zabawy, owocują odkrywaniem coraz to ciekawszych okazji do wykonywania naszych ewolucji powietrznych oraz - rzecz jasna - oglądania przepięknych widoków.
Dodatkowo trzeba Wam widzieć, że czas jest nieograniczony. Możemy sobie po prostu jechać i bawić się wesoło zgarniając punkty. Dla lubiących wyzwania czekają ciekawe oferty. Na przykład przejechanie obok fotografa-amatora w jakiś spektakularny sposób, daje możliwość stania się sławnym dzięki dobremu ujęciu. Mało tego - co jakiś czas pojawia się w otoczeniu sponsor, który koniecznie chce obejrzeć nasz zjazd. Podczas jazdy, po każdym udanym tricku rośnie miernik jego zadowolenia, po każdym naszym upadku - spada. Jeśli go zadowolimy - otwierają się przed nami zupełnie nowe możliwości. Nawiasem mówiąc - za artystyczne wykonywanie tricków i bicie własnych rekordów dostajemy punkty, za które możemy rozwijać postać. Takie snowboardowe RPG.
Podstawowa zaleta gry: właściwie ciężko uznać, że się ją skończyło. Można wciąż szukać nowych tras, rozwiązań i kombinacji. Wracać na stare stoki i tam próbować. Wady? Ja wiem? Brak trybu multiplayer, gdzie można by pograć symultanicznie z kumplem. To chyba podstawa. Poza tym? Rewelacja! No i oczywiście możecie w ścieżkę dźwiękową wsadzić swoją ulubioną muzykę (jeśli komuś nie wystarczy 150 kawałków znajdujących się w grze). Wystarczy zgrać ją na dysk.

Grabarz

Xbox — *Śliczny i spokojny snowboard. Bardzo dobra pozycja.*

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Microsoft
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

8.0

2002 FIFA World Cup

„Nowa FIFA" - krzyknąłem w stronę biurka Marcellusa, wpadając jak burza do redakcji. „Bueeee... Bueerk!" - odpowiedział ten cierpliwy i spokojny na ogół człowiek.

Co zrobić? Chłopak nie może już na to patrzeć. Za bardzo przesiąkł PESem. Popatrzę ja.
2002 FIFA World Cup oferuje dwa rodzaje zabawy: mecz towarzyski i mistrzostwa świata. Brak treningu, ligi, możliwości edycji, czy transferów. Mecz towarzyski można rozegrać z konsolą bądź kumplem (kumplami lub koleżankami - do ośmiu graczy). Trochę to mało, prawda? Zwłaszcza, że Mistrzostwa Świata wygrywa się po kilku meczach. Wniosek z tego taki, iż jedyny poziom trudności, na jakim warto grać, to najwyższy. Trzeba się przecież nacieszyć nowym produktem, zanim powędruje na półkę.
Do dziś, po ładnych kilku kolejnych edycjach tej samej gry opakowanej w nowe pudełko, nie jestem w stanie zrozumieć idei jej prezentacji. To znaczy zmuszania graczy do oglądania krótkich, przeliczanych przez konsolę animacji. Zbliżeń na twarze zawodników, na sędziego, na przepychanki, wymachiwanie rękami, radość po strzelonych bramkach. Rozumiem, że prawa rynku, że może w Ameryce to się podoba - w końcu na meczu baseballowym czy futbolu amerykańskiego więcej jest przerw w grze, niż samej akcji. Piłka nożna to jednak trochę inna dyscyplina. Od lat włodarze futbolowi głowią się, jak uczynić mecze jeszcze bardziej płynne i jak ograniczyć ilość przerw, a tutaj jak zwykle co innego. No i oczywiście nie można tego wyłączyć. Na szczęście można w miarę szybko przerwać i przejść dalej - spory postęp przez ostatnie kilka lat.
W ogóle gra jest aż za bardzo napuszona i pompatyczna. A tak. Przed meczem oglądamy wejściówkę z laserami śmigającymi po boisku, słuchamy prawdziwej orkiestry i tak dalej. Po niecelnym strzale kamera zjeżdża na zawodnika, pokazując jak łapie się za głowę, czy mamrocze pod nosem przekleństwa, a po meczu objeżdża najlepszego gracza na boisku. Ja pytam: po co to komu? Żeby to jeszcze było ekscytujące, czy choćby ciekawe. A jest może przez pierwsze pięć minut. Bo piłkarze dalej wyglądają jak małpy (nie ubliżając tym sympatycznym stworzeniom). Po prostu paskudnie. Ich twarze przypominają starożytne pośmiertne maski. Błyskające białe oczy Heskey'a czy Oliego w ciemnej twarzy wyglądają wręcz przerażająco. Za to otoczenie jest świetne - fakt. Stadiony i publika prezentują się doskonale. Ale to nie oni są bohaterami tego spektaklu, a właśnie piłkarze.
Animacja dalej chrupie mniej więcej w połowie boiska, oprócz tego na ogół jest płynna. Komentatorzy raczej się starają, a Andy Gray sypie jak z rękawa tekstami dotyczącymi historii danej drużyny lub zawodnika (na przykład „tak, on grał w zespole Szwecji na pamiętnym mundialu w 1996 roku"), choć naturalnie po jakimś czasie się powtarza.
Co nowego? EA Sports chciałoby wmówić nam, że wszystko. Najważniejszym dodatkiem, według autorów, jest „official and exclusive content". Czyli - tylko FIFA 2002 WC jest jedyną oficjalną, oryginalną grą o Mistrzostwach Świata. Co to oznacza - wiadomo. Maskotka mistrzostw, oficjalna muzyczka z mistrzostw, zespoły... Ale także i stadiony, na których już za dwa tygodnie zacznie się dziać.
Drużyny mają swoje gwiazdy (nad głowami zawodników podczas gry pojawiają się właśnie gwiazdki), które są w czymś najlepsze. Owen i Olisadebe zasuwają jak szaleni, Beckham rewelacyjnie podkręca i tak dalej.
Śmieszna sprawa - biegnąc Owenem i nawalając w turbo, ile wlezie (przecież nie mogło się obejść bez nasuwania w trójkąt), widzimy, jak nasz człowieczek przyspiesza ciągnąc za sobą jasną smugę. To samo po strzałach - za piłką wlecze się czerwone światło. Uhm. To może koniec już z wmawianiem nam, że FIFA to symulacja?
Nowością ma być także „airplay", czyli system wykonywania efektownych zagrań przy pomocy jednego przycisku. Uhmph. A nie było tak do tej pory? Przewrotki po każdej wrzutce to wizytówka FIFY.
Największym urozmaiceniem jest jednak system podawania piłki. Pojawiły się pasek siły, a także możliwość podkręcania przy podaniu. Wbrew pozorom jest to upierdliwe zajęcie, które spowalnia grę i stara się na siłę dodać taktyki. Wszyscy jednak wiedzą, na czym polega FIFA: podanie do napastnika i nawalanie w trójkąt, aż wyjdzie na czystą pozycję. Potem przełożenie piłki na drugą nogę, strzał i gol. Nie ma co na siłę dorabiać do tego ideologii; trzeba od nowa napisać silnik gry. A to chyba już nigdy nie nastąpi. Mimo tych „superanckich" nowości na boisku jest praktycznie tak samo, jak dawniej. Może oprócz podań, bo rzeczywiście jest większe prawdopodobieństwo posłania komuś niecelnej piłki. Piłkarze ślizgają się, zamiast biegać, bramki padają z tych samych pozycji, a hokejowe wyniki (na przykład 9:7) to normalka. Jest pinball, czyli bezstresowe wybijanie i odbijanie piłki. Jest przebiegnięcie całego boiska jednym piłkarzem. Wreszcie żałosna wręcz inteligencja piłkarzy i momentami brak słów krytyki dla bramkarza. Oczywiście ingerencja w taktyki nie ma większego znaczenia - i tak obrońcy czasem biegają na środku boiska, gdy się zapomną.
Krótko mówiąc: zręcznościówka pełną gębą. Może być nawet niezła dla osób lubiących taką zabawę. Mnie nie przypadła do gustu, preferuję realizm Pro Evolution Soccer. A już w szczególności Winning Eleven 6, czyli przyszłe PES2.
Nowa Fifa ma jednak swój moment. Jeden plus to niewiele, ale zawsze. Podoba mi się kontakt cielesny zawodników. To znaczy sposób, w jaki się popychają, przepychają, zastawiają ciałem... Ba, nawet padają po kosach i ślizgach na różne sposoby. To akurat udało się EA Sports. Na powtórkach wyraźnie widać kolizję obiektów, moment, w którym wysunięta noga obrońcy delikatnie trąca napastnika. Fantastycznie wygląda też obstawianie czekającego na dośrodkowanie napastnika w polu karnym przez obrońcę. Widać, jak trzyma go z koszulkę, odpycha, stara się przed niego przedostać.
Podczas gry niemal czuć walkę. To jest bardzo dopracowany i efektowny element.
I chyba jedyny, jak dla mnie, plus tej przeciętnej i przestarzałej gry. Już bardziej podoba mi się Red Card Soccer, który przynajmniej jest zgrywny.
I jeszcze jedno - składy. Polscy rezerwowi to śmiech na sali. Oficjalna gra nie ma oficjalnych składów. Dlaczego? Dlatego, że do dziś (początek maja) nie jest znany pełny skład większości reprezentacji. Ale to najwyraźniej nie przeszkadza EA Sports.

Gulash

Technika strzelania wolnych nie zmieniła się bodaj od 1996 roku. Podkręcanie piłki odbywa się przyciskami R2 i L2, super sprawa... Bueeerk...

Na górze, na małym screenie widzicie kartkę przyznaną przez nas tej grze. Panowie autorzy, zapraszamy z powrotem do biurka kreślarskiego.

PlayStation 2

To wszystko już było kilka razy. FIFA sux.

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Sports
- *Liczba graczy:* 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Multi Tap*

5.9

Top Angler

Wydawca: Xicat **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Sim **Konsola: PS2**
Ocena: 3.5

Hah... Świeci słoneczko, rybki tylko czekają na złowienie, robaczki niecierpliwie wiercą się w pudełku... Czas złapać coś dużego!
Niestety na haczyku odkryliśmy nie rekordowego bass'a, a stary but wypełniony śmierdzącym szlamem. To z tym czymś walczyliśmy przez ostatnich kilka minut? Obawiam się, że tak.
Top Angler, kolejny tak zwany symulator wędkarski, oprócz strony wizualnej, nie ma nic wspólnego z wędkowaniem. Najprościej zobrazować to porównaniem. W naszej poczciwej i zasyfionej Wiśle ryby chętniej dają się łapać niż w tej grze. Może to dlatego, że chcą się z niej wydostać? Bo z czyściutkiej wirtualnej wody, stworzonej przez programistów z Xicat, ani myślą wyłazić. I to jest największy problem. Wprawdzie wiadomo, że wędkarstwo jest dla ludzi cierpliwych, ale bez przesady. Gracze niezbyt często należą do cierpliwych i jeżeli nie zostaną szybko złapani na przysłowiowy haczyk, to zainteresują się czymś innym. Co zresztą szczerze polecam, bo niezła grafika, przeciętny dźwięk, trochę rzeczy do odkrycia, proste sterowanie i zupełny brak grywalności to nie to, czego oczekujemy od gry o łowieniu ryb. Tym bardziej, że można to robić na żywo - co jest z pewnością bardziej interesujące niż Top Angler. **[Marcellus]**

US Racer

Wydawca: Davilex **Liczba graczy: 1**
Producent: Davilex **Konsola: PSX**
Ocena: 2.2

US Racer to, oczywiście, wyścigi na terenie USA. Wsiadamy do jednej z kilku fur i ruszamy w drogę.
Ale nie będzie fajnie, nie liczcie na to. Do przejechania jest kilka miast i innych zakątków charakterystycznych dla Ameryki. Wyruszymy na ulice Nowego Jorku, Waszyngtonu, Chicago, Miami, Los Angeles, wpadniemy też do parku Yosemite i przejedziemy przez Wielki Kanyon Kolorado - taka wycieczka krajoznawcza po USA zza kierownicy samochodu.
Trzy tryby gry - Wyścig, Jazda na czas i Turniej. W tym ostatnim odkrywamy kolejne trasy i zarabiamy kasę potrzebną do ulepszenia samochodu. Normalka.
Grafika byłaby całkiem znośna (jak na dziadka PSX'a), gdyby nie dwie istotne sprawy: dorysowywanie się trasy tuż przed nosem i kolizje z nieistniejącymi obiektami. Reszta jest taka, jak w obecnych grach na PSX'a - marne tekstury, dużo wielkich pikseli i słaby framerate. Cóż, ponownie trzeba powiedzieć - normalka.
Gdy przychodzi do jazdy jest nieźle, choć to ocena mocno na wyrost - na bezrybiu i rak ryba, chciałoby się rzec. Kiepskie sterowanie, ale jeździ się całkiem, całkiem - z nudów można spróbować.
[Marcellus]

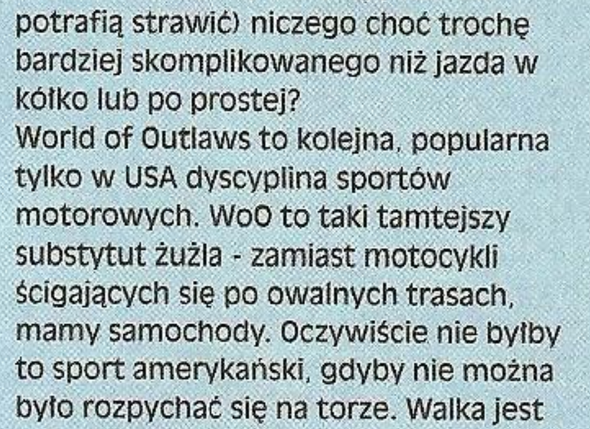
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Wydawca: Konami **Liczba graczy: 1**
Producent: Konami **Konsola: PSX**
Ocena: 5.1

Yu-Gi-Oh To nic innego, jak elektroniczny odpowiednik coraz bardziej popularnych na świecie karcianek.
Zasady takich gier opierają się na różnych regułach. Zazwyczaj sprowadzają się do ułożenia talii kart w odpowiednim systemie np. Magic: The Gardening lub Pokemona. Do walki wystawiamy kilku wojowników, którzy wychodzą na arenę. Swoich podopiecznych wspomagamy różnorakimi przedmiotami. Wszystko to obrazowane jest oczywiście kartami. Ta gra polega właśnie na czymś takim.
Aby było zabawniej, wprowadzono fabułę i akcję osadzono w egzotycznych klimatach. Nasz bohater jest księciem, który lubi takie rozrywki. Przebiera się więc za zwykłego mieszkańca wioski i nocą przemierza ulice w poszukiwaniu podobnych ludzi.
Na początku rozgrywki układamy talię, potem przystępujemy do walki. Zaczynamy układać swoich wojowników na stole. Można to zrobić na różne sposoby. Przede wszystkim wybieramy miejsce, a potem zastanawiamy się czy karty mają być zakryte czy nie. Można zmieniać położenie karty względem stołu: wzdłuż lub wszerz. Komputerowy przeciwnik robi to samo i po chwili dochodzi do potyczki. Karty wyskakują na środek ekranu. Kto dostaje cięgi - zaznaczono delikatną animacją. Wszyscy wojownicy mają wyliczoną liczbę punktów ataku i obrony plus krótką charakterystykę. Można dozbrajać i mieszać karty, dzięki czemu stają się potężniejsze.
Gra okraszona jest dość słabą grafiką. Jedyne, co może się podobać, to mangowe postacie. Autorzy byli tak łaskawi, że nawet skąpnęło nam trochę trójwymiaru na planszę, o reszcie cicho sza. A sama rozrywka także nie jest zbyt ciekawa. Nie ma skompilowanych taktyk, ani planowania. Po prostu wygrywa ten, kto ma silniejsze karty. No, nie zawsze... Ale i tak nic nie było w stanie przytrzymać mnie dłużej przy tej pozycji i myślę, że tak samo będzie z Wami. **[o.g]**

World Of Outlaws - Sprint Cars 2002

Wydawca: Infogrames **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Ratbag **Konsola: PS2**
Ocena: 6.2



Lekkie, napędzane potężnymi silnikami samochodziki trochę przypominające Suzuki Escudo z GT3, ścigają się po szutrowych trasach. Brzmi zachęcająco, prawda?
A czy będzie brzmiało równie dobrze, gdy wyjawię, że ścigają się po owalnych torach. Owalnych! Amerykanie są dziwni... Jakie nie owale w Nascar i Indy, to proste jak drut tory dla dragsterów. Czy oni naprawdę nie znają (lub nie potrafią strawić) niczego choć trochę bardziej skomplikowanego niż jazda w kółko lub po prostej?
World of Outlaws to kolejna, popularna tylko w USA dyscyplina sportów motorowych. WoO to taki tamtejszy substytut żużla - zamiast motocykli ścigających się po owalnych trasach, mamy samochody. Oczywiście nie byłby to sport amerykański, gdyby nie można było rozpychać się na torze. Walka jest ostra i zacięta.
Samochodziki prezentują się ciekawie - na początku śmiesznie wygląda wielkie skrzydło (większe od samochodu). Ale po chwili przestajemy się śmiać i zaczynamy rozumieć powód zastosowania skrzydła o takich rozmiarach. Samochodziki są bardzo, ale to bardzo lekkie - te najcięższe ważą około 630 kilogramów, a najsłabszy z silników ma moc 720 koni. Potem dysproporcja się jeszcze zwiększa i pojazdy ważące trochę ponad 500 kilogramów, napędzają silniki o mocy 815 koni! Gdyby nie to wielkie skrzydło, dociskające bolid do podłoża, mielibyśmy samoloty zamiast samochodów. Imponujące, ale... Jeździmy w kółko!
No właśnie, oddano nam do dyspozycji wiele oryginalnych tras, rozrzuconych po różnych zakątkach USA, a nawet wymyślono kilka innych. Tyle, że mogłaby być to jedna tylko trasa - przecież jeździmy w kółko! To jakaś obsesja...
W World of Outlaws są dwa tryby rozgrywki: Arcade i Career. Pierwszy jest standardowy, ale kariera zasługuje już na pewne zainteresowanie. Kupujemy pierwszy, dosyć ciężki bolid i ruszamy na podbój owalnych (hehehe...) tras. Potem, zdobywamy pierwszych sponsorów, zarabiamy kasę i kupujemy coraz to lepsze i lepsze pojazdy, a potem je ulepszamy. Możemy w nich grzebać, i byłoby fajnie, gdyby nie fakt, że wskazówek, co do sposobu ustawiania różnych właściwości bolidu praktycznie nie ma. Fachowiec połapie się co do czego - amator nie.
Za to sam wyścig nawet wciąga i trochę uzależnia... W sposób podobny do wpatrywania w jednostajnie poruszające się wahadełko hipnotyzera. Póki nie wyrwiesz się z transu, możesz jeździć i jeździć. Bo jest całkiem ciekawie, nieustanny poślizg na zakrętach, szalejący przeciwnicy. Zwłaszcza oni zasługują na pochwałę - są nieprzewidywalni i popełniają "ludzkie" błędy. Ale gdy coś wyrwie nas z transu... Pyk! Wyłączamy i zapominamy.
Trzeba przyznać, że World of Outlaws nie zachwyca oprawą. Menusy są proste, oklepane, a nawet prymitywne. Na torze jest już owalniej... Sorki, ładniej. Dobrze wymodelowane pojazdy, szybka jazda i dużo przeciwników (maksymalnie 24), co okazjonalnie prowadzi do niezłych przycięć w grafice. Kolorystyka nie zachwyca, jest dość wyblakła, ale czego się spodziewać - to nie kreskówka Disney'a, tylko wyścigi po błocie.
Z dźwiękiem jest podobnie. W menusach muza jest okropna i owalna... To jest... Chciałem powiedzieć... Aaa... Już wiem - zapętlona! Podczas jazdy tylko ryk silników jest znośny - reszta, jak stłuczki i tym podobne, brzmi nieprzekonywująco.
Dobra fizyka, fajne pojazdy i niezła walka na torze to jednak trochę za mało, aby przeważyć ogólną "owalność" tego tytułu. Po dłuższym kontakcie z World of Outlaws człowiek ma dziwną skłonność do kręcenia się w kółko, oczywiście w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. No i trzeba uważać na toalety - wbrew pozorom te z kółeczkiem na drzwiach, nie są dla maniaków World of Outlaws...
[Marcellus]

2002 Fifa World Cup

Wydawca: EA **Liczba graczy: 1-4**
Producent: EA Sports **Konsola: PSX**
Ocena: 4.0

Electronic Arts nie zapomniało o posiadaczach PsOne.
Nie zapomniało, to nie znaczy, ze przyłożyło się do tej produkcji. Zresztą to już reguła, że nowe gry na PSX kodują początkujący programiści, wprawiający się w rzemiośle przed wyzwaniami czekającymi ich na konsolach nowej generacji. Stąd też na pierwszy, na drugi i na trzeci rzut oka najnowsza odsłona FIFY na PSX wygląda po prostu fatalnie. Nie będę porównywał jej do poprzednich gier, bo i po co, ale to, co dzieje się na ekranie w żaden sposób nie można określić przymiotnikami „ładne" i „efektowne". Widzimy grupkę ślizgających się niczym na łyżwach (tak, oni ciągle się ślizgają) trójwymiarowych panopków, którzy mają przypominać piłkarzy. Oj, nie wyszło to panom grafikom. Zapewne stąd też brak częstych zoomów na panopków, które cechowały poprzednie części. Boisko wygląda biednie, publika jeszcze biedniej... Co tu pastwić się nad leżącym. Trzeba przełączyć kamerę na „Tower"...
Tryby gry są identyczne do wersji na PS2, tak więc nie trzeba się nad nimi rozwodzić. Są całe dwa. Wszystkie nowości, o których szerzej pisałem w tamtej recenzji także podobno znalazły się w tej wersji... No i fajnie.
Nie ma takiego powodu, by nie kupić sobie zamiast 2002 Fifa World Cup gry zatytułowanej ISS Pro Evolution 2 lub Pro Evolution Soccer na PlayStation. Ta gra ssie i jest brzydka jak noc. **[Gulash]**

Chicken Chase 3

Wydawca: Infogrames Liczba graczy: 1
Producent: InfogramesKonsola: PSX
Ocena: 4.1

Chicken Chase 3 jest kontynuacją jednej z najpopularniejszych ostatnio gier biurowych o strzelaniu do kurczaków. Założę się, że większość z Was już wie, co to za gra.
Zabawa wygląda tak. Widzimy swój celownik, tło jest długim obrazem, po którym możemy się przesuwać. I teraz wyobraźcie sobie, że między nami a płaszczyzną tła dzieją się różne rzeczy. Głównie latają tam kurczaki, które możemy strącać. Kurczaki latają w poprzek ekranu i jeden celny strzał strąca kuraka na ziemię. Oprócz kurczaków pełzają żółwiki, wyskakują rybki, latają balony i nasionka dmuchawca. Na czym polega bajer? Za część z tych rzeczy dostajemy punkty, za inne odejmuje się nam czas na ukończenie rundy. Na przykład trafienie żółwika, czy balonu kończy się takim właśnie efektem.
Trybów gry jest kilka. Jeden z nich polega na strącaniu kaczek, drugi na przykład na strzelaniu do rzutków, trzeci zaś na wybijaniu rytmu. Tu słowo wyjaśnienia. Na pniu siedzi kilka dzięciołów. Każdy dziobiąc drzewo wydaje inny dźwięk. Strzelając im w kupry śrutem, prowokujemy je do dziobania. I teraz wystarczy wysłuchać rytmu, jaki wystukują, a potem śrutem nakłonić je do powtórzenia w odpowiedniej kolejności. Dobry test dla potencjalnych perkusistów.
Gra Chicken Chase 3 jest fajna, ale monotonna. No i przede wszystkim - nie zasiadajcie do niej bez pistoletu. Tryb gry w rzutki, czy strącania kurczaków odpada zupełnie przy joypadzie. Do gry padem nadają się tylko dzięcioły. No a po wtóre - ileż można strącać kuraki - generalnie - znam tysiące lepszych metod spędzenia wolnego czasu, niż granie w Chicken Chase 3. Naprawdę. Ta gra sprawdzała się w biurze - kiedy jest nudno, komputer słaby, a wyjść nie można. Ale na PSOne? Bue. [Grabarz]

G1 Jockey

Wydawca: Koei Liczba graczy: 1
Producent: Koei Konsola: PS2
Ocena: 2.2

Przyznaję się. Takiej mieszanki jak G1 Jockey jeszcze nie widziałem.
Gra od razu daje nam do zrozumienia, że będziemy mieli do czynienia z dość rozbudowaną zabawą dotyczącą koni. Na początku nazywamy swojego zawodnika, wybieramy płeć i przystępujemy do którejś z drużyn. Potem następuje długi wstęp w postaci rozmów z innymi zawodnikami, menadżerami itd. Większość z nich objaśnia graczowi zasady gry i tym podobne. Gadki prowadzi się praktycznie identycznie, jak w erpegach. Na przemian widzimy rozmówcę i swojego zawodnika i klikamy X, aby przewinąć tekst.
W końcu po wysłuchaniu rad wszystkich nowych znajomych, przystępujemy do zawodów. Dostajemy konia i jedziemy na trasę. Tu na pierwszy plan wyskakuje coś a'la Gran Turismo 3. Zapowiedź wyścigu i wprowadzenie do niego od razu przywodzi na myśl właśnie tę grę. No nic. Siadamy na konia i rozpoczyna się wyścig. Tu okazuje się, że należy martwić się o kilka rzeczy. Jazda na koniu to nie rozbijanie się bryczką po asfaltowych trasach, więc musimy uważać na prędkość, potencjał naszego pupila, jak i na pozycję jeźdźca.
Grafika stoi na przyzwoitym poziomie. Modele postacie i koni zostały wykonane z należytą pieczołowitością. Są ładne i szczegółowe. Poza tym naprawdę dobrze animowane. Konie poruszają się, jakby były żywe. Ciekawe, czy autorzy pokusili się o sesję motion capture?
Trasy nie grzeszą nadmierną ilością smaczków, ale i tak doskonale spełniają swoją funkcję. W przeciwieństwie do większości gier na PS2, G1 Jockey może pochwalić dobrymi i kolorowymi teksturami. Wygląd licznych menusów jest poprawny i bez problemu można się w tym wszystkim połapać.
Muzykę układał chyba Dj Bobo (polecam obejrzenie samograja). Jedyne zastrzeżenia mogę mieć do dźwięków, jakie wydają kopyta koni. Na przykład, kiedy biegną po murawie - stukają, jakby poruszały się po twardej nawierzchni. Trudno wypunktować G1 Jockey jakieś konkretne wady. Trzeba być specjalistą. Ta gra z pewnością znajdzie wielu wielbicieli w kręgach kółek jeździeckich i to właśnie do nich jest kierowana. Reszta może sobie spokojnie odpuścić. [o.g]

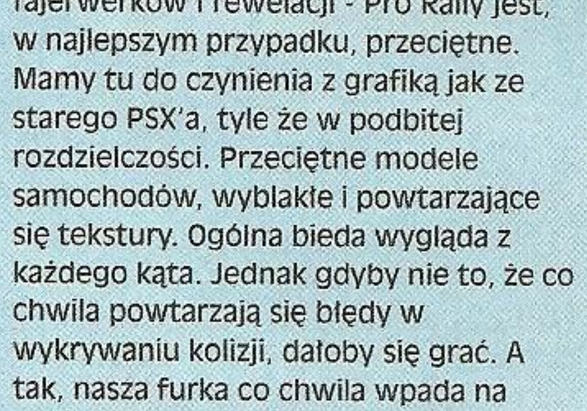
GP Challenge

Wydawca: Midas Liczba graczy: 1
Producent: Midas Konsola: PSX
Ocena: 1.0

GP Challenge to takie coś, co się ukazało wbrew wszelkiej logice.
Wiadomo, kto za tym stoi... Midas. Jeżeli pamiętacie Kart Challenge, to muszę Wam powiedzieć, że to ta sama gra, tylko z bolidami przypominającymi F1. Widać, że programiści robią systematyczne postępy. Na początku były motocykle (Castrol Honda VTR), potem gokarty, a teraz F1...
Ale pracę (i to niewielką) włożyli tylko w bolidy. Trasy pozostały takie same jak w Honda i Kart - kpiny, kufa, kpiny. To samo jest z wyborem pojazdu... Aż jeden do wyboru - podoba się? Nie? Reszta opcji też się nie zmieniła (a już poprzednio był dwie - wyścig i opcje. O kufa!). To już jest recydywa i kufa, wyrok będzie wysoki, a ocena niska - nasza skala ledwo potrafi ją zresztą pomieścić. [Marcellus]

Pro Rally 2002

Wydawca: Ubi Soft Liczba graczy: 1-2
Producent: Ubi Soft Konsola: PS2
Ocena: 3.1



Wiele już widziałem gier rajdowych. Były wyścigi: dobre, ładne, fajne, wybitne, realistyczne, zręcznościowe... i tak dalej.
Ale o Pro Rally można powiedzieć tylko jedno - jest tanie. Ta gra po prostu mało kosztuje - należy do kategorii gier zwanej "lowbudget". A po naszemu - niskobudżetowa. Wydawca nie dał zbyt dużo floty, a z założenia produkt finalny ma być sprzedawany za połowę ceny. No i wiemy, czego się spodziewać. Żadnych fajerwerków i rewelacji - Pro Rally jest, w najlepszym przypadku, przeciętne. Mamy tu do czynienia z grafiką jak ze starego PSX'a, tyle że w podbitej rozdzielczości. Przeciętne modele samochodów, wyblakłe i powtarzające się tekstury. Ogólna bieda wygląda z każdego kąta. Jednak gdyby nie to, że co chwila powtarzają się błędy w wykrywaniu kolizji, dałoby się grać. A tak, nasza furka co chwila wpada na wyimaginowane przeszkody, co jest naprawdę wkurzające.
Pro Rally jest zręcznościową rajdówką, prostą, niezbyt przyjemną, o kiepskiej fizyce, tanią... Tyle że nadal zbyt drogą... Lepiej czekać na Colina i zapłacić więcej za gwarantowaną radochę. [Marcellus]

Tetris Worlds

Wydawca: THQ Liczba graczy: 1-2
Producent: BPS Konsola: PS2
Ocena: 5.0

Jak najprostsze pomysły mogą być genialne, doskonale pokazuje nam przykład Tetrisa. A czy wiecie, co kryje się pod króciutkim wzorem: E=mc2?
Pajitnow sprzedał ponad 60 milionów kopii licencjonowanego Tetrisa. A tu po siedemnastu latach od stworzenia tej gry, pomysł ciągle wydaje się świeży i oto dostajemy na PS2 Tetris Worlds. Podczas intra mamy okazję poznać wydumaną historyjkę, która kryje się za TW. Wyobraźcie sobie, że do tej pory graliśmy w Tetrisa, nie zdając sobie sprawy z tego, iż tak naprawdę to nie układamy spadających klocków, tylko ratujemy świat malutkich sześciennych istotek. Uff, muszę powiedzieć, że historyjka przedstawiona we wstępie poruszyła mną dogłębnie i tym bardziej rzuciłem się do gry.
Szybko wybrałem tryb Story i, nie spodziewając się jakiś szczególnych fajerwerków, poczekałem, aż doładuje się plansza (!). Szybko przekonałem się, że autorzy trochę się postarali i oprócz płaskiej planszy, dorzucili też trójwymiarowe tło i Tetriona, który przygląda się naszej grze. Samej zasady grania w Tetrisa chyba nie muszę nikomu wyjaśniać, prawda? A może... Klocki spadają z góry i trzeba je tak układać, aby utworzyły pełną linię w poziomie. Wtedy ta linia zniknie, a my zdobywamy punkty. Proste, ale jakie rajcujące.
Cała oprawa nie jest na znowu jakiś wysokim poziomie, ale nie jest źle. Grafika - tu nic specjalnego nie dało się wymyślić. Po przejściu na następny poziom plansza odrobinę się zmienia. Powieje wiatr, urosną kwiatki i takie tam. Inaczej jest z dźwiękami. Szczególnie dobrze wyszedł głos komentatorki. Hipnotycznym tonem wypowiada takie słowa, jak "Single, double" - mógłbym tego słuchać całymi dniami (albo i nocami, hehe).
Grywalność stoi na wysokim poziomie, choć raczej nie na tak wysokim, jak poprzednie odsłony Tetrisa. Czuć, że jest to produkcja komercyjna, i jako taka musi trafić do jak największej ilości odbiorców, aby zwróciły się koszta. Prawdopodobnie dlatego tak obniżono stopień trudności. Gra nagle przestała być prawdziwym wyzwaniem i została tak stworzona, aby można było szybko czerpać przyjemność z odnoszonych sukcesów, vide łatwe przeskakiwanie między poziomami. Hmm, nie mówię, że TW jest złe - dla maluchów nawet jak znalazł. Ale starsi gracze mogę się poczuć oszukani. [o.g]

Strikers 1945 II

Wydawca: Agetec Liczba graczy: 1-2
Producent: Psikyo Konsola: PSX
Ocena: 5.0

Strikers 1945 II jest całkiem składną konwersją z automatów.
Widok klasyczny: samolocik widzimy z góry, pod nim jakieś tło, a my lecimy przed siebie rozwalając wszystko, co mruga, kiedy w to strzelić. Zbieramy sobie wzmacniacze i nawalamy dziko. Szał berserkera. Znać tu dotknięcie muzy gier elektronicznych. Tła wygenerowano ładnie, analogicznie samolociki. Na uwagę i szacunek zasługują także efekty wzmocnionej broni - naprawdę czuć tu zapach jakiegoś pomysłu. Jako przyprawa - ciekawe tła i poziomy. W niektórych walczymy z wynurzającymi się łodziami podwodnymi, gdzie indziej znowu ukryto pod powierzchnią pustyni wyrzutnie rakiet. Czasami oglądamy, jak boss poziomu składany jest z części, i to na naszych oczach! Fajny efekt. Gdyby ktoś jednak spytał mnie, czym ta gra różni się od pierwszej części - odparłbym, że nie wiem. Naprawdę nie mam pojęcia, co tu się zmieniło. Może trzy tryby widoku pola akcji? A może lista płac? Nie mam pojęcia. Stąd też - ostrzegam - jest to wyrób zupełnie średni i dość krótki. Jego zaletą jest znów tryb multiplayer cooperative oraz fakt, że na PSOne niewiele aktualnie takich gier wychodzi. [Grabarz]

LMA Manager 2002

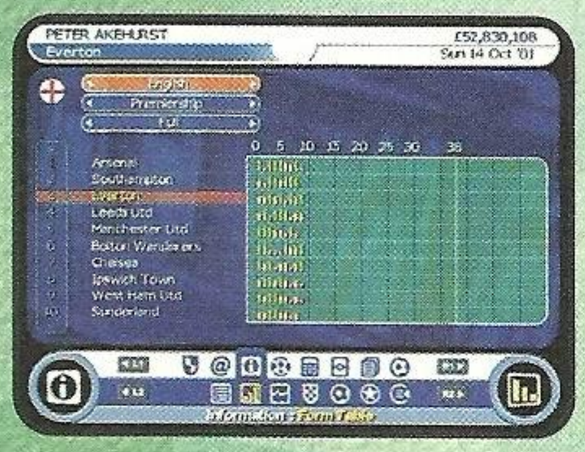
PlayStation 2 doczekało się swojego menadżera piłkarskiego. Wreszcie możemy zasiąść u steru ulubionego klubu i doprowadzić go na szczyty chwały.

LMA Manager kontynuuje tradycje serii wydawanej wcześniej na PSX'a, gdzie zdobyła przychylność graczy i (co mniej ważne) recenzentów. Co warte podkreślenia nie dlatego, że brakowało konkurencji. Na PS2 też brakuje, a jedyną konkurencją w tym gatunku będzie zapowiadany na Xbox'a Championship Manager. Wróćmy jednak do LMA Managera. Tych co mieli już wcześniej kontakt z serią, nie musze do niej przekonywać. Za wydaną kasę dostajemy produkt najwyższej próby, wciągający i bardzo żywotny. Jest jeszcze jeden powód - niewiele, tak naprawdę, zmieniło się od wersji na PSX'a. Po prostu ulepszono oprawę A/V, co bardzo poprawiło grywalność. Dziwne? Skądże znowu! Już wyjaśniam. Wyższa rozdzielczość spowodowała, że te małe, rozmywające się w wersji na szaraka literki są nareszcie dobrze widoczne. Co za ulga dla oczu! LMA Manager jest bardzo dobrym menadżerem piłkarskim, wprost stworzonym na potrzeby konsoli. Sterowanie mogłoby być wprawdzie lepsze, ale nie ma co narzekać. Łatwo je opanować. LMA nie jest jednak tak rozbudowany i skomplikowany, i nie oferuje tej niesamowitej głębi, którą znają i wielbią fani CeeMA. Jest za to przystępniejszy, choć wcale, a to wcale nie łatwy. Inny, nastawiony bardziej na oprawę, niż przesycony mnogością statystyk, choć tych ostatnich wcale nie jest mało. LMA to raj dla wszelkich maniaków liczbowego wyrażanie futbolu. Każdy zawodnik ma swoją wartość wyrażoną we współczynnikach, a dodatkowo ukryte atrybuty, które przesądzają o jego rozwoju. To dodaje tę odrobinę niepewności - trzeba mieć trenerskiego nosa przy kupowaniu nowych graczy. Szczególnie wtedy, gdy nie stać nas na superhipermegagwiazdy. Zawodników możemy kupować z większości europejskich klubów, zarówno tych wielkich jak i małych. Ale prowadzić możemy drużynę tylko z kilku państw : Anglii, Szkocji, Niemiec, Hiszpanii, Francji i Włoch. W przypadku dwóch pierwszych krajów mamy dostęp do czterech klas rozgrywek, a u reszty jest to pierwsza i druga liga. Tylko od nas zależy, czy poprowadzimy giganta z wielomilionowym budżetem, czy zajmiemy się karierą "od zera do bohatera". To drugie jest jednak o wiele bardziej wymagające.

Możliwości kreowania indywidualnych taktyk jest naprawdę sporo i z łatwością dopasujemy sposób ataku i obrony do możliwości naszych graczy. Mamy jedyną w swoim rodzaju okazję do poeksperymentowania z ustawieniami charakterystycznymi dla wielkich zespołów europejskich w okresie ich świetności. Chcemy grać jak Liverpool z lat 70.? Nie ma problemu. A może jak Milan z początku lat 90.? Również łatwizna, tylko czy nasi gracze podołają takim zadaniom - nie przekonamy się, dopóki nie sprawdzimy. Eksperymentowanie ze składem może być bardzo przyjemne ale i bardzo niebezpieczne. Tyle że w LMA zabrakło trochę realizmu. Nie wiem, czemu mój zespól (Liverpool) grał lepiej na wyjazdach niż na własnym stadionie, i dlaczego starcie z Boltonem zakończyło się zaskakującym, hokejowym wynikiem 9:1 (na szczęście dla mnie, bo takiej porażki chyba bym nie przeżył). Czasami ta sama taktyka przynosi, w meczach z podobnymi zarówno klasą jak i możliwościami drużynami, odmienne rezultaty. Czemu zawodnicy przeplatają genialne występy, koszmarnymi? Nie dojdziesz... To jest jednak piłka nożna i wiele zależy tu od przypadku, jednak istnieje chyba coś takiego jak stabilność formy, a może się mylę?

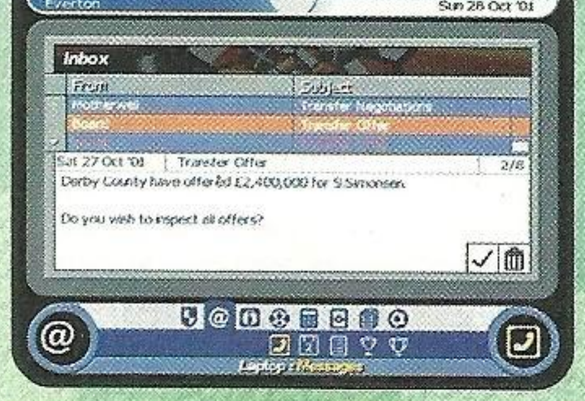
LMA oferuje kilka smaczków, których inne

Taktyki, formacje, ustawienia - każdy prawdziwy fan futbolu będzie czuł się jak w niebie. Szkoda, że nie ma polskiej ligi... Ech, kiedyś może się doczekamy.



Prezentacja samego meczu jest całkiem udana, choć momentami dłuży się. Na szczęście można sobie tę opcję dostosować do własnych wymagań.

symulatory nie mają - po pierwsze oprawę. Zamiast stosowanego powszechnie tekstowego przedstawiania wydarzeń, mamy tu normalny widok boiska i biegających zawodników, taki jak można spotkać w każdej grze o piłce nożnej. Oczywiście nie tak efektowny jak w PES, ale daje nam możliwość pełnego uczestniczenia w meczu i natychmiastowej reakcji na wydarzenia. Jedyną wadą jest to, że trochę zbyt długo trwa, ale to tylko jedna z opcji, więc możemy ją zmienić lub zmodyfikować do naszych potrzeb. Fajną sprawą jest możliwość obejrzenia po meczu skrótu z najważniejszych wydarzeń na boisku, wraz z w miarę profesjonalnym komentarzem Garyego Linekera i Alana Hansena. Ale te powtórki mają swoje wady. Dlaczego nie ma powtórek z sytuacji, w której ktoś dostał czerwony kartonik i dlaczego nie są prezentowane przyczyny rzutów karnych, a tylko sama egzekucja? To powinno być poprawione w następnej edycji, która bez wątpienia ukaże się w przyszłym roku. Kolejne opcje nie mają już wiele wspólnego z zarządzaniem samy zespołem i są raczej dodatkiem niż głównym szkieletem gry. Mamy bowiem możliwość zarządzania niemal wszystkim, co dzieje się w klubie: budowaniem lub rozbudowywaniem stadionu, zatrudnianiem wszelkich pracowników,



robieniem pożyczek bankowych na zakup graczy lub inne inwestycje. Możemy nawet decydować o tym, w jaki sposób będą leczeni kontuzjowani zawodnicy, że o pozyskiwaniu i zmienianiu sponsorów nie wspomnę. Zazwyczaj wszystkimi tymi sprawami zajmuje się któryś z zatrudnionych pracowników, ale gdy tylko stwierdzimy, że mamy taką ochotę, możemy przejąć ich obowiązki.

LMA jak na menadżera piłkarskiego prezentuje się świetnie. Czytelne menusy, dobrze dobrana wielkość czcionki i odpowiedni kontrast z tłem to podstawa dobrego menadżera. Nie są ważne fajerwerki graficzne. Oprawa dźwiękowa musi być prosta i nie rozpraszająca i tak jest, ale mogłoby być lepiej podczas samego meczu - kibice są leniwi jak obżarte koty. W ogóle ich nie słychać, komentatorzy też mogliby mieć bogatszy repertuar, ale nie ma co narzekać, w niektórych piłkach nożnych słyszałem o niebo gorszy.

LMA to super pozycja, warta każdej wydanej złotówki. Wciąga, jest wystarczająco dobrym miksem solidnego menadżera i dość prostej w obsłudze i ładnie wyglądającej gry. Naprawdę polecam każdemu kibicowi piłki nożnej, któremu wydaje się, że doprowadziłby Man Utd. do finału Champions League. Nie zawsze chęci wystarczają...

Marcellus

PlayStation 2

Najlepszy manager piłkarski na PS2. Gratka dla fanów.

- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Codemasters
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

8.2

Alfred Chicken

Wydawca: Sony *Liczba graczy: 1*
Producent: KMonkey *Konsola: PSX*
Ocena: 5.3

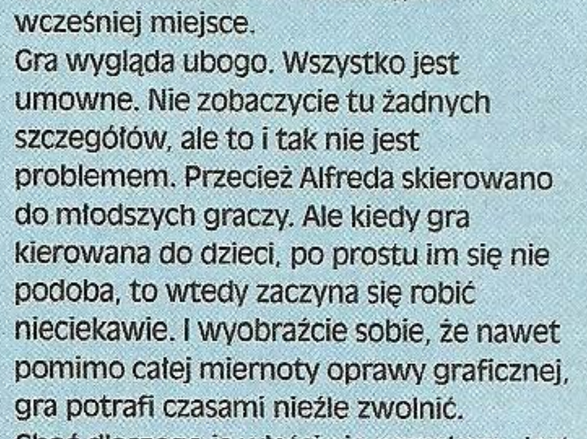
Alfred Chicken to bohater gry pod tym samym tytułem. A teraz zagadka. Kim jest Alfred?

A. Kurczakiem
B. Punkiem
C. Sławnym reżyserem horrorów, który sam bał się własnych filmów

Heh, gdybyście nie mieli przed oczyma obrazków, to mógłbym Was ostro powodzić za nos. Ale niestety macie i już wiecie, że Alfred to kurczak i występuje w nowej platformówce na PSX. Czym się charakteryzuje taka gra, to chyba wie każdy. Nie trzeba więc tłumaczyć, jak to kurczak podskakuje, wybija się ze sprężyn i okazjonalnie zarywa dziobem w ziemię. Oprócz tego zbiera kryształki, jeździ na platformach i przechodzi przez teleporty. Doprawdy fascynujące. Szczególnie w takiej oprawie, jaką serwuje nam ta gra. Wyobraźcie sobie, że naszym przyjacielem biegamy po pajdach żółtego sera, a naszymi przeciwnikami są nakręcane myszy. Dalej jest jeszcze lepiej - odwiedzamy dziecięcy pokój. Skaczemy po klockach, zabaweczkach i łóżeczkach. Co jakiś czas Alfred dociera do miejsca, gdzie musi coś odkryć. Wtedy nad jego głową pojawia się znak wykrzyknika. Zazwyczaj do odkrycia jest ukryta platforma, która umożliwi dotarcie w niedostępne wcześniej miejsce.
Gra wygląda ubogo. Wszystko jest umowne. Nie zobaczycie tu żadnych szczegółów, ale to i tak nie jest problemem. Przecież Alfreda skierowano do młodszych graczy. Ale kiedy gra kierowana do dzieci, po prostu im się nie podoba, to wtedy zaczyna się robić nieciekawie. I wyobraźcie sobie, że nawet pomimo całej miernoty oprawy graficznej, gra potrafi czasami nieźle zwolnić.
Choć dlaczego ja właściwie narzekam. Jest nowa gra na PSX! I to wcale nie taka zła, a nawet odrobinkę lepsza od tego, czym karmią nas teraz autorzy gier. Ale nie dajcie się oszukać, to klasyczny wyciągacz kasy, który skusi kolorową okładką, a potem po godzinie grania odrzuci marną rozrywką. [o.g]

Rageball

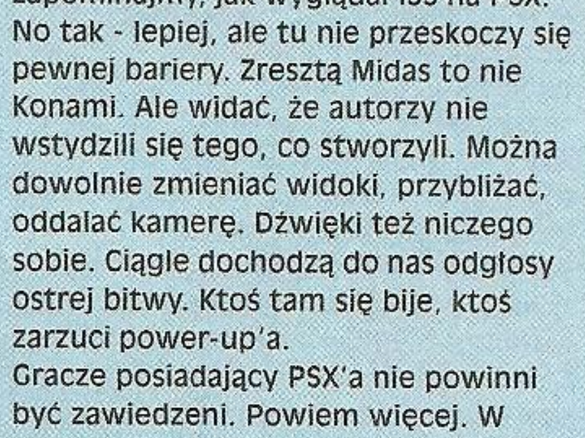
Wydawca: Midas *Liczba graczy: 1-2*
Producent: N.A.P.S. *Konsola: PSX*
Ocena: 6.2



Firmę Midas zdążyliście już poznać, prawda? Teraz przyszedł czas, aby sprawdzić w praniu ich najnowsze dzieło.
Rageball to kolejna niskobudżetowa produkcja robiona w pół roku. Tym razem przenosimy się w świat brutalnego, futurystycznego sportu, który jest mieszanką piłki nożnej z zapasami. Jest boisko, w każdej drużynie po kilku zawodników, piłka, dwie bramki... A do tego: wszystkie chwyty dozwolone! Zawodnicy popychają się, faulują, łapią za nogi, robią wjazdy, walą z piąchy. Są nawet akcje w stylu Matrix'a. Zawodnik strzela z przewrotki? Wszystko na ułamek sekundy zatrzymuje się i kamera delikatnie go objeżdża. Mało? Są dopałki i przeszkadzajki, jak na przykład zwolnienie lub zmniejszenie zawodników drużyny przeciwnej. I w końcu - są specjalne umiejętności i zagrania. Wszystko to powoduje, że na ekranie dzieje się naprawdę dużo. Zewsząd wylatują fajerwerki, pioruny przeszywają boisko, wariuje kamera, czasami przeskakując nawet w FPP - jest dobrze.
Rozgrywka na początku może się wydawać zbyt chaotyczna i szybka. Taka zresztą w rzeczywistości jest. Ale spokojnie można to wszystko opanować i zacząć czerpać przyjemność z gry.
Rozpoczynając przygodę w lidze przyszłości okazuje się, że koncepcyjnie również nie jest tak źle. Ładne i przejrzyste menu daje do myślenia. Opcje to standard. Są zawody i szybki mecz. Wchodzimy, wybieramy drużynę i boisko. I czekamy, aż dostaniemy pikselami, jak cegłą w oko. Hmm, nie dostałem... Choć modele i całe otoczeni wyglądają skromnie, to nie zapominajmy, jak wyglądał ISS na PSX. No tak - lepiej, ale tu nie przeskoczy się pewnej bariery. Zresztą Midas to nie Konami. Ale widać, że autorzy nie wstydzili się tego, co stworzyli. Można dowolnie zmieniać widoki, przybliżać, oddalać kamerę. Dźwięki też niczego sobie. Ciągle dochodzą do nas odgłosy ostrej bitwy. Ktoś tam się bije, ktoś zarzuci power-up'a.
Gracze posiadający PSX'a nie powinni być zawiedzeni. Powiem więcej. W czasach takiej posuchy na tym froncie, powinni cieszyć się z każdego, nawet średniego tytułu; bo taki właśnie jest Rageball. Gdyby nie końcówka życia PlayStation prawdopodobnie nikt nie zauważyłby tej produkcji i przeszłaby bez echa. Ale każdy wie, jak jest, więc... Decyzja należy do Was. [o.g]

Sonic Wings Special

Wydawca: Psikyo *Liczba graczy: 1-2*
Producent: Psikyo *Konsola: PSX*
Ocena: 4.0



Sonic Wings Special jest słaba, ale wyobrażam sobie takich, którzy z przyjemnością w nią popykają.
Leci samolocik, widzimy go z góry. Rozwalamy wszystko na niebie i ziemi. On leci do przodu, zbiera power-upy i coraz mocniejszą ma broń. Łapiecie klimat? Jak z 1942. Z tą różnicą, że tamta gra miała moc... Dlaczego nie brać się za Sonic Wings Special? Bo ma poziomy krótkie jak gumka w majtkach Naomi Campbell. Bo ma brzydką grafikę. Bo ma dwa czarne paski z boku ekranu. Bo ma do wyboru debilne postacie: amerykańskiego pilota, japońskiego półdemona, szwedzkiego wikinga, włoskiego półgłówka w płaszczu i ze strony Narodów Zjednoczonych... delfin. No comment. Bo filmik początkowy wygląda, jakby był zrobiony we flashu. Bo właściwie przyjemność z gry żadna. Kilka plansz można przelecieć nie ruszając nawet samolotem z miejsca, tylko strzelając. Bo bossowie są na dwa razy. Bo tła są brzydkie. No dobra. A dlaczego warto zagrać w SONIC WINGS? Bo sam kiedyś zaparłem się, że zagram w każdą strzelankę dwuwymiarową, jaka opuści granice Japonii i długo przy tym trwałem, więc i teraz nie odpuściłem sobie ukończenia gry. Cóż - nie warto było, ale przynajmniej wiem, co piszę. Po drugie jest opcja cooperative dla dwóch graczy - coś, co zawsze ceniłem. Ten tryb sam się obroni.
Po trzecie gra relaksuje, bo na poziomie "easy" ma się nieograniczoną liczbę powtórek i można się pobawić przed frustrującym kolokwium czy klasówką.
Czyli właściwie gra słaba, ale z jakąś tam małą ikrą. [Grabarz]

Bloody Roar: Primal Fury

Wydawca: Activision *Liczba graczy: 1-2*
Producent: Razzling *Konsola: GCN*
Ocena: 6.0

Bloody Roar: Primal Fury to pseudo-kontynuacja Bloody Roar 3 z PlayStation 2. Co nowego? Doszło sześć aren (a trzy kompletnie przemodelowano), są dwie nowe postacie i kilka dodatkowych trybów zabawy – między innymi zawansowany trening, pozwalający nauczyć się wszystkich kombinacji. W sumie występuje czternaście postaci o zróżnicowanych stylach. Każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Największym bajerem w serii Bloody Road są oczywiście transformacje w bestie. Gdy skutecznie klepiąc (bądź będąc klepanym) naładujemy specjalny pasek energii, przy pomocy jednego przycisku zmieniamy się w bestyjkę. Wilkołak, nietoperzołak, kotołak, szczurołak, kretołak... Ba, jest nawet owadołak! Potworek nie tylko rusza się szybciej i wali mocniej, ale ma także unikalny zestaw ciosów i combosów. Jak się nad tym chwilę zastanowić, wychodzi, że każda postać ma tak naprawdę dwa zestawy nieźle wyglądających uderzeń.
Jest wszystko, czego można oczekiwać od mordoklepki. Combosy, rzuty, specjale, wywalanie przeciwnika z ringu i oczywiście tryb vs dla dwóch graczy. Jest nawet story mode z filmikami. Ciekawym patentem jest też inteligencja przeciwników. Gdy ukończymy raz główny tryb i zaczniemy grać od nowa, będą lepiej bić. I tak za każdym razem. To dobrze, bo początkowy poziom trudności jest ustawiony bardzo nisko.
Oprawa jest w porządku, ale nie ma się czym zachwycać. Gra wygląda dość plastikowo, ale śmiga płynnie.
Muzyka... Ssie. Rzępolenie na gitarkach. Problem polega na tym, że na tle VF4, Tekkena 4, czy DOA3 ta pozycja prezentuje się tylko trochę lepiej niż przeciętnie. Z drugiej zaś strony na GCN nie ma innej bijatyki (bo Super Smash Bros. Melee to inna bajka). Tak więc – jeśli komuś bardzo jest potrzebny fighterek, może atakować. [Gulash]

Sonic Adventure 2 Battle

Wydawca: Sega *Liczba graczy: 1-2*
Producent: Sonic Tm. *Konsola: GCN*
Ocena: 7.5

Kolejna konwersja na GameCube – tym razem z Dreamcasta. Sonic Adventure 2 Battle jest bardzo śladowo wzbogacone w stosunku do pierwowzoru. Po pierwsze, pojawiło się kilka nowych mini-gierek w dla dwóch graczy. Po drugie – w znaczny sposób została wzbogacona opcja hodowania stworków Chao (a następnie wystawiania ich na przykład do wyścigów). Dodatkowo - wystarczy mieć GameBoya Advance, kopię Sonica na tę maszynkę i specjalny kabelek, a Chao zamieszka w naszej kieszeni. Możemy odpowiednio trenować go na GBA, a następnie wgrać z powrotem do GameCube.
Sonic Adventure 2 Battle to platformówka, strzelanina i wyścig w jednym. Ponad trzydzieści bardzo zróżnicowanych poziomów i dwanaście postaci przewijających się przez grę są gwarancją doskonałej i - co równie ważne – dłuższej niż w przypadku Luigiego zabawy. Możemy grać jako ciemna i jasna strona (mocy) - czyli bohaterowie pozytywni i negatywni. Levele Sonica polegają na bardzo szybkim bieganiu i zbieraniu pierścieni, Tails siedzi w mechu i rozwala wszystko, co popadnie, zaś Knuckles eksploruje wielki teren w poszukiwaniu tajemniczych przedmiotów. Na pewno jest to spore urozmaicenie.
Grafika uległa nieznacznym poprawkom, ale nie są to jakieś rewolucyjne zmiany. Tu i ówdzie poprawiła się tekstura, czasem może jakiś fragment budowli jest mniej kwadratowy. Animacja jest płynna. Czasem szaleje kamera, ale można się do tego przyzwyczaić. Gra nie wygląda jednak zbyt nowocześnie – widać, że pierwowzór ma już ponad rok.
Jeśli nie graliście wcześniej na DC, możecie śmiało zainwestować w Sonica, choć nie spodziewajcie się jakiejś totalnej zajawki. Postarzał się. Jeśli zaś macie go już za sobą – tak naprawdę nie ma tu nic nowego.
No chyba, że ktoś jest maniakiem Chao. [Gulash]

Red Card Soccer 20-03

Midway znane jest ze swoich zręcznościowych gier sportowych. Po hokeju NHL Hitz i futbolu amerykańskim NFL Blitz, przyszedł czas na piłkę nożną. Zaskakująco dobrą.

Miałem okazję porównać Red Card Soccer z najnowszym wydaniem najpopularniejszej gry o piłce nożnej na świecie - FIFA World Cup 2002. Wielu z Was zapewne zaskoczy to, co zaraz napiszę... Gra Midway'a wydała mi się po prostu lepsza! To, co w aspirującej do miana "symulacji sportowej" Fifie drażni prawdziwego fana, w zręcznościówce przechodzi bez bólu. A tak na marginesie - do FIFA świetnie pasuje określenie: arcade sport simulation... Bez komentarza.

Od NFL Blitz czy NHL Hitz, Red Card Soccer różni się przede wszystkim ilością zawodników na boisku. O ile w tamtych pozycjach liczba graczy był zredukowana do niezbędnego minimum, to w RCS mamy pełne jedenastki. Po trawie (choć nie tylko) biega na raz dwudziestu dwóch zawodników i jeden sędzia.

Wbrew nazwie na standardowych ustawieniach niezbyt często zobaczymy czerwony kartonik w dłoni sędziego. Sytuacja zmienia się diametralnie, gdy zmienimy ustawienie "ostrości" sędziego. Przy ustawieniu na maksa, sędzia sypie kartkami jak szalony, a to szybko przestaje być zabawne - nie o to chodzi. A o co? Zasady są proste - zrób wszystko co możesz, aby zatrzymać przeciwnika i odebrać mu piłkę, a potem strzel mu bramkę. Oczywiste, ale fajne i wciągające.

Po obejrzeniu "Shaolin Soccer" miałem ochotę pograć sobie w coś o podobnym klimacie i dostałem to, czego chciałem. Brutalne faule i akrobatyczne strzały. Najfajniejsze są ataki i strzały specjalne. Na ekranie widać pasek z liczbami od 1 do 4. Gdy jest naładowany na maksa, możemy oddać super strzał - akcja zwalnia, najazd kamery na zawodnika (w stylu matrixowym) i po chwili w kierunku bramkarza leci potężna bomba. Czasami strzał jest tak silny, że bramkarz wpada z piłką do siatki... Ko(s)micznie to wygląda. Są też specjalne ataki na gracza z piłką, po których zostaje na murawie trochę dłużej niż po standardowym w RCS wślizgu od tyłu.

Tak to w skrócie wygląda - suniemy z kolejnymi atakami na bramkę przeciwnika i ładujemy mu spore ilości bramek - tak jak w Fifie na niższych poziomach trudności. Dużo radochy. A gdy nie spodoba się nam reakcja sędziego, to możemy go ukarać - potężny atak czy wślizg od tyłu i (nie)sprawiedliwy arbiter ląduje na glebie. Co najważniejsze taka akcja nie owocuje żadnymi konsekwencjami dla naszego gracza.

Fajna sprawa, ale już bramkarza nie da się zaatakować - on jest praktycznie nietykalny. Ciekawe, czy kiedyś wpadną na taki pomysł programiści z EA Sports? Red Card Soccer jest dość losowy - nigdy nie wiadomo, czy nasz "super strzał" zostanie zatrzymany przez bramkarza czy nie. Czasami wpadają gole po dziwnych, a nawet bardzo dziwnych sytuacjach, ale to wszystko łatwo możemy wybaczyć - nie wymagamy przecież od RCS realizmu na poziomie Pro Evolution Soccer.

Gwiazdorzy futbolu są wymodelowani ze sporą pieczołowitością. Na dole - takich efektownych zagrań jest całe mnóstwo!

Red Card Soccer wygląda całkiem przyzwoicie. Piłkarze są łatwi do rozpoznania, a w szczególności ci co sławniejsi jak: Beckham, Zidane, Henry czy Dudek. Animacja zawodników jest bardzo miła dla oka. Wszelkie faule wyglądają bardzo efektownie i aż bolą, gdy się na nie patrzy. Również stadionom czy murawie nie można wiele zarzucić - jest solidnie. Jedynie publika nie wygląda tak, jak powinna. No i pozostaje jeszcze kwestia szybkości. RCS nie jest zbyt szybki i dynamiczny, a przynajmniej nie tak szybki, jak mógłby być. Jednak w ogniu walki prawie się tego mankamentu nie zauważa.

Udźwiękowienie w porządku; wprawdzie komentatorzy są zbyt serio nastawieni i trochę zbyt rzadko rzucają głupkowate teksty. Ma się wrażenie, że oni komentują prawdziwy mecz, a nie starcie szaleńców łamiących sobie kości. Reszta dźwięków wypada dobrze - atomowe strzały, jęki powalonych zawodników i sędzia, który gwiżdże jak wariat. Słucha się niemal równie miło, jak gra.

RDS nie oferuje wielu możliwości. Możemy grać szybki meczyk z dowolną drużyną, lub wziąć udział w podboju.

Przy szczególnie efektownych zagraniach akcja zatrzymuje się na chwilę, a kamera objeżdża zawodnika niczym w „Matrix". Nieźle to wygląda.

Gramy po kolei ze wszystkimi drużynami, a na każdym kontynencie musimy pokonać jeszcze drużynę specjalną - delfiny w Australii, komandosów w Ameryce. Mają super stadion - niemal wirtualny - widać tylko zawodników i linie ograniczające boisko. W Azji zmierzymy się z samurajami i tak dalej. Po pokonaniu wszystkich przeciwników, odkrywamy finały mistrzostw świata.

Najbardziej zdziwił mnie fakt, że RCS momentami jest bardziej realistyczny niż FIFA. Naprawdę! Ponieważ przeciwnicy faulują jak wściekli, trzeba naprawdę nieźle kombinować i szybko rozgrywać akcje, aby strzelić bramkę. W szczególności na wyższych poziomach trudności.

Red Card Soccer w zadziwiająco dobry sposób pokazał, jak z piłki nożnej można zrobić grę czysto rozrywkową, nie wymagającą długiej nauki. Jest łatwy i przyjemny, wciągający i zabawny. Bardziej niż FIFA World Cup. Jeżeli chcecie oderwać się na chwilę od PES i zagrać z kumplami w coś bardziej brutalnego, a jednocześnie oddającego ducha piłki nożnej, to zdecydowanie polecam Wam Red Card Soccer.

Marcellus

PlayStation 2

Ciekawa... I na pewno bardzo zabawna piłeczka. Matrix-shoty!

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2*

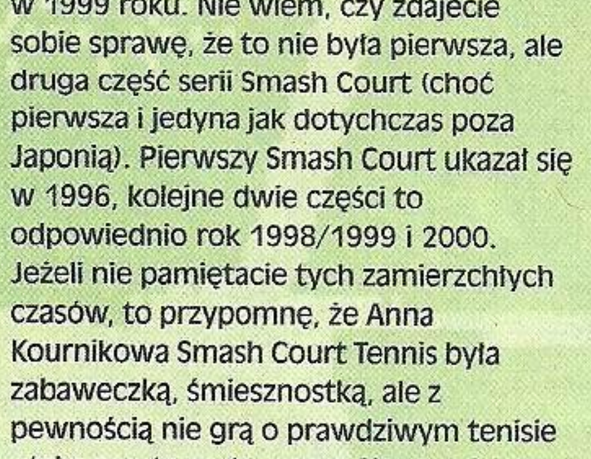
7.7

Smash Court Tennis Pro Tournament

Namco kompletnie zmieniło wizję tenisa w kolejnej części serii Smash Court. A wielu zgodzi się ze mną, że to zmiana na lepsze. Choć trzeba uczciwie przyznać, iż droga do ideału, a więc do Virtua Tennis, jest jeszcze daleka.

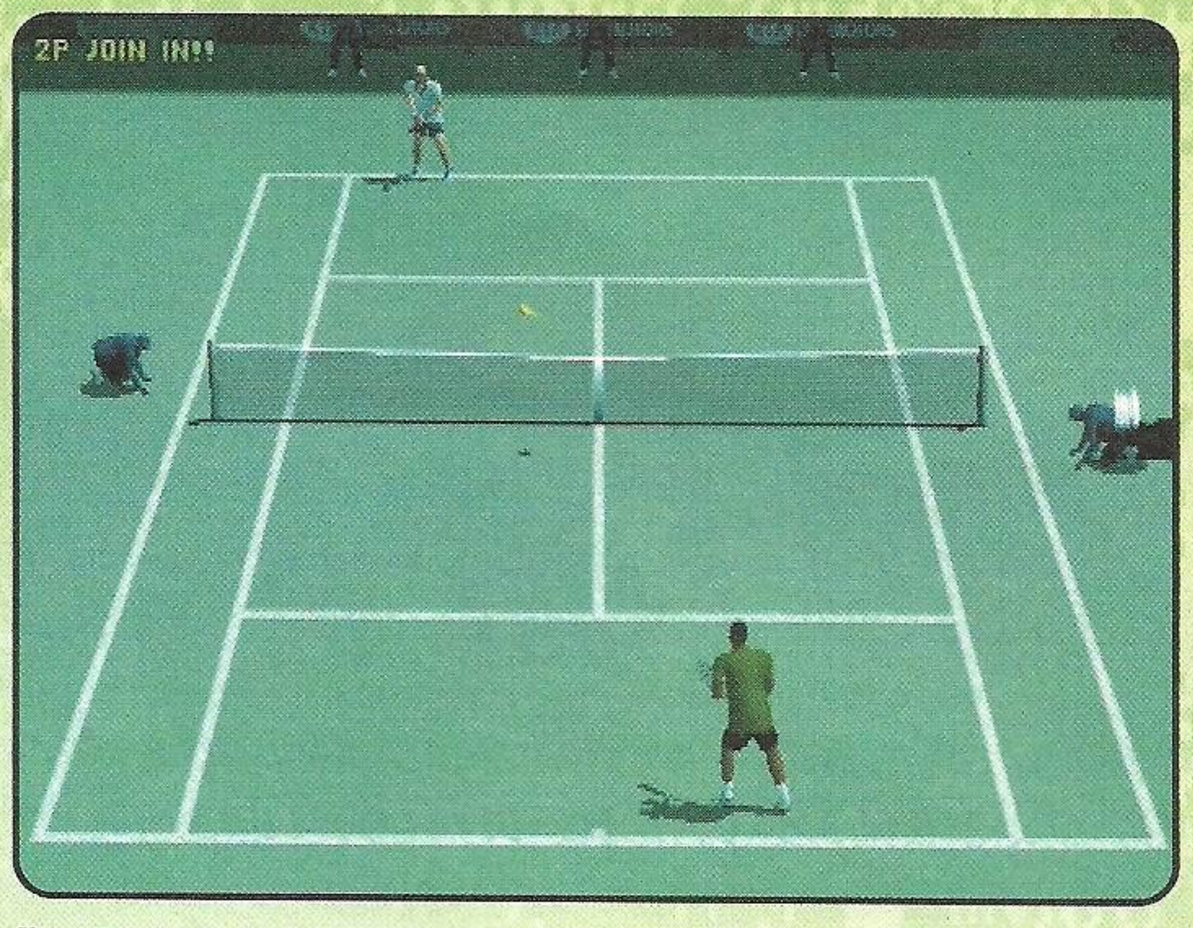
Pierwsza wizyta najseksowniejszej (zdaniem większości mężczyzn), najbardziej przereklamowanej (zdaniem fachowców) i bardzo przeciętnej (zdaniem większości kobiet) tenisistki świata na konsoli to Anna Kournikowa Smash Court Tennis na PSX'a w 1999 roku. Nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę, że to nie była pierwsza, ale druga część serii Smash Court (choć pierwsza i jedyna jak dotychczas poza Japonią). Pierwszy Smash Court ukazał się w 1996, kolejne dwie części to odpowiednio rok 1998/1999 i 2000. Jeżeli nie pamiętacie tych zamierzchłych czasów, to przypomnę, że Anna Kournikowa Smash Court Tennis była zabaweczką, śmiesznostką, ale z pewnością nie grą o prawdziwym tenisie - taka prosta party-game. Nowa odsłona serii daleko odeszła od poprzedników. Można powiedzieć, że jest to niemal symulacja tennisa, oczywiście z naciskiem na zręcznościowo - rozrywkowy charakter.

Ale największą, przynajmniej na pierwszy rzut oka, zaletą Smash Court jest możliwość grania jedną z ośmiu największych gwiazd współczesnego tenisa. Oprócz wspomnianej już Anny Kournikowej jest tu Monica Seles, Martin Hingis i Lindsay Davenport. Z panów do Smash Court trafili: Andre Agassi, Pete



Sampras, Patrick Rafter oraz Jewgienij Kafelnikov. Wielkie nazwiska, wielkie gwiazdy - ale gra nie dorasta do ich rozmiarów.

Jest po temu kilka ważkich powodów. Pierwszy to oprawa graficzna, która jest wprawdzie solidna i całkiem miła dla oka, ale tam, gdzie najbardziej to widoczne leży na całej linii. Gdzie? O tym za chwilkę, skupmy się na plusach. Bardzo dobra i realistyczna animacja zawodników. Kort ładniejszy niż w rzeczywistości (oprócz siatki, oczywiście - ta cierpi na pewną wstydliwą chorobę i należy do klubu "Nie A-A"). Wszystko ślicznie, z odległości możemy bez najmniejszego trudu odróżnić Monicę od Anny i Andre od Pete'a. Tyle że na zbliżeniach jest już gorzej. Mamy wątpliwą przyjemność oglądania bardzo marnie wykonanych i bezczelnie uproszczonych postaci. Anna wygląda jak przeciętna blondynka - nie uchwycono jej rysów. Z kolei Andre to łysy, źle ogolony facet o okrągłej twarzy i tylko dlatego możemy powiedzieć, że to jest on - sugestia działa w drugą stronę. Nie wygląd Andre czy Anny mówi nam, że to oni, ale podpis pod obrazkiem sprawia, że na siłę doszukujemy się podobieństwa. W ten sam sposób mógłbym Wam wmówić, że w grze zamiast Andre Agassiego występuje Bruce Willis, a Pete Sampras to tak naprawdę Tom Hanks. No to tyle o oprawie Smash Court - mogło być lepiej, na szczęście nie jest gorzej. A jako całość prezentuje się efektownie, menusy są bardzo dobrze dopracowane, przejrzyste i przy okazji dość ładne.



Nam wydaje się, że Anka wcale nie jest taką laską, jak się o niej mówi. Dziwnym też nie jest, że boski Enrique niespecjalnie chciał się z nią całować (miała podobno pryszcza).

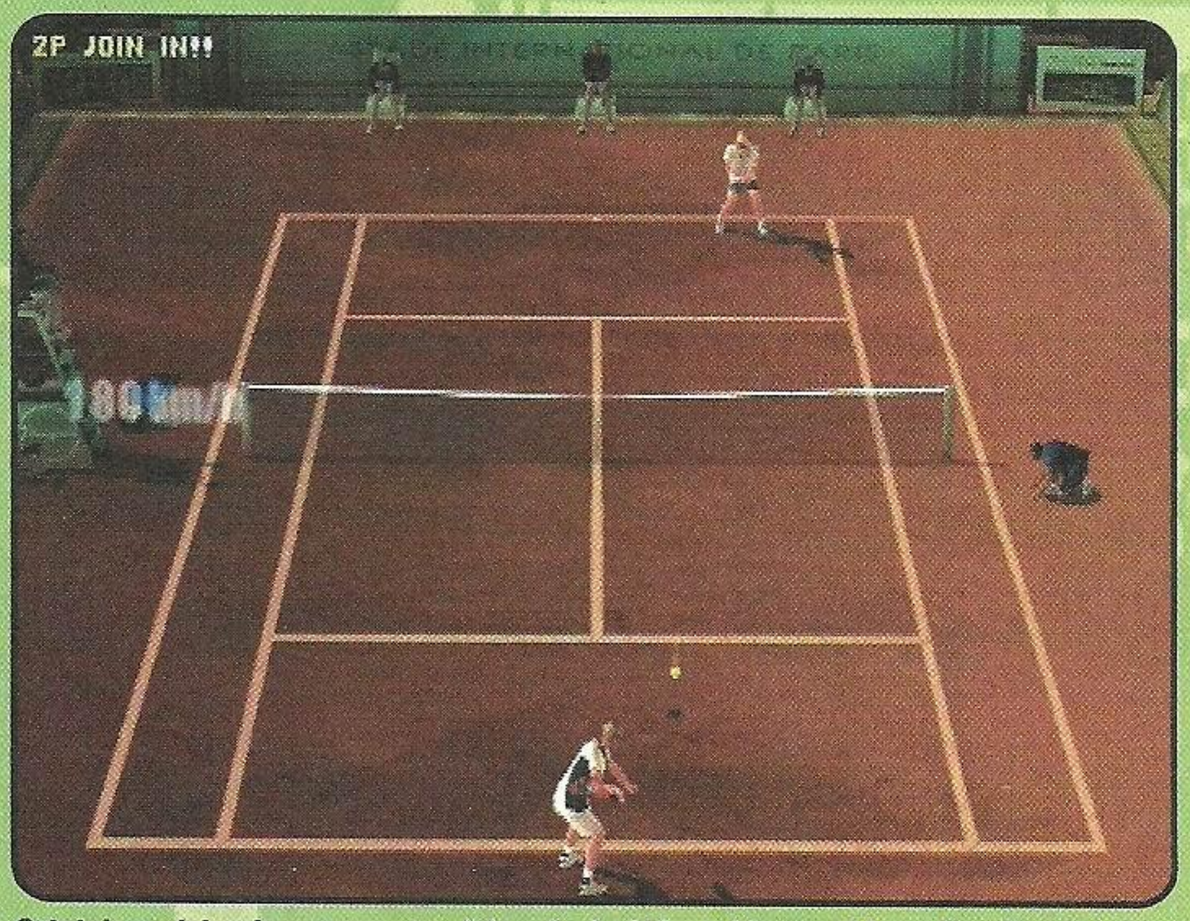
Za to naprawdę niewiele można powiedzieć o tym, co słychać w Smash Court. Muzyczka jest w menusach, na korcie słyszymy tylko tupot nóg, uderzenia rakietą, chrząknięcia i stęknięcia ciężko pracujących na chleb drwali... to jest tenisistów. Co jakiś czas do życia budzi się też publika, a sędzia przypomina, że trzeba zachować ciszę i podaje wynik. Wszystko jest dobrze dobrane, ale momentami brakuje mi tych najgłośniejszych stęknięć Monici Seles - wyciszyli ją czy jak?

SCTPT nie oferuje tak dopracowanego pod każdym względem sterowania jak Virtua Tennis, ale trzeba przyznać, że wykonano kawał dobrej roboty. Sterowanie jest w miarę proste i łatwe do opanowania. Jednak sama gra wymaga niesamowitego wprost

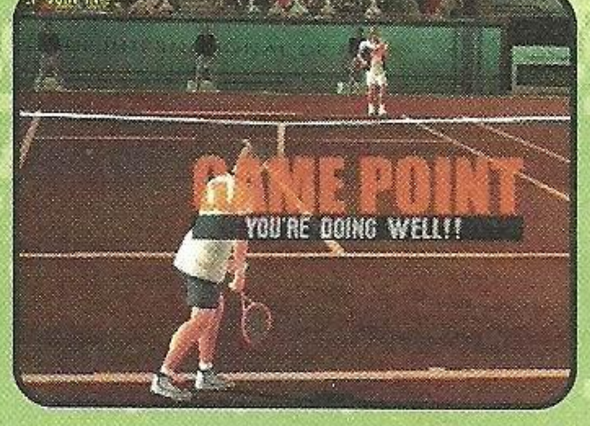
wyczucia, chirurgicznej precyzji i refleksu szermierza. Nawet starzy wyjadacze konsolowych tenisów nie przejdą przez Smash Court bez mrugnięcia okiem - raczej będą zgrzytać ze złości. Trzeba przyznać, że nie jest łatwo, ale to wcale nie zniechęca. Wprost przeciwnie - zmusza do zwielokrotnienia wysiłku.

Znajdziemy tu kilka standardowych opcji jak: arcade mode i exhibition mode, lecz nie ma czegoś tak rozbudowanego jak kariera w Sega Sports Tennis. Jest wprawdzie pro tournament mode, gdzie zdobywamy punkty, za które możemy wykupywać różne dodatki, ale nie jest to aż tak wciągające, jak powinno. Siła Smash Court leży w wysokim poziomie trudności oraz rozgrywce dla wielu graczy. Jak na razie jest to najlepszy tenis na PS2, a że na Sega Sports Tennis przyjdzie nam jeszcze długo poczekać i nadal nie wiemy, jak wyjdzie konwersja (trzymajmy kciuki!), to warto się zwrócić w stronę tej produkcji. Jest tego warta.

Marcellus



Ostatnio zaciekawiony maszynkami do golenia, które reklamował Agassi kupiłem je sobie z myślą o swojej szczęce. I powiem szczerze, są niezle. Wyginają się na boki. [gulash]



PlayStation 2

W tej chwili to najlepszy tenis na konsolę Sony. Ale tylko w tej chwili.

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2*

7.3

NEO PLUS

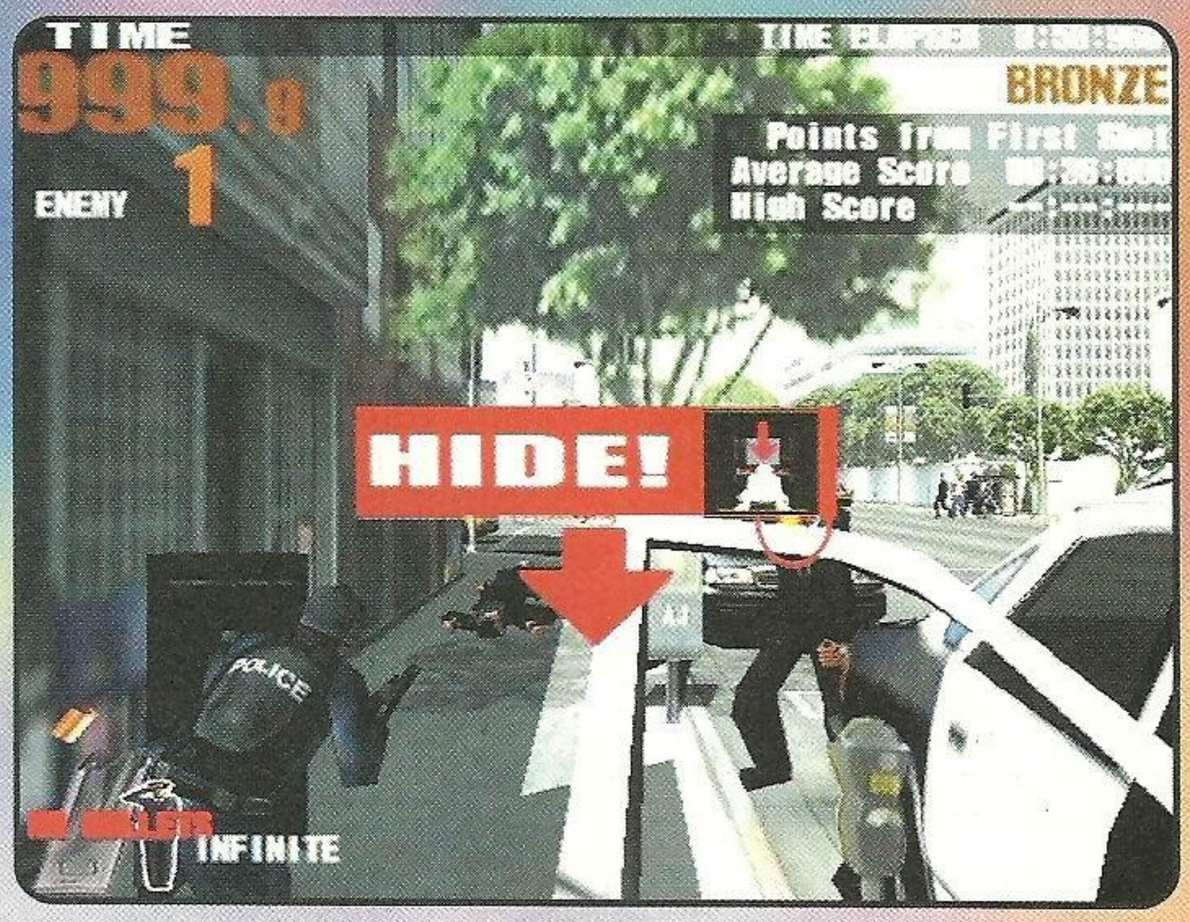
MEDAL OF HONOR
FRONTLINE

Virtua Fighter 4™

バーチャファイター4

NEO PLUS

Dzielny policjant jeszcze w Los Angeles. Patent z chowaniem się nie tylko w jednym miejscu uważam za wzorowy i godny powielania w innych grach.



Police 24/7

Police 24/7 to kolejna videostrzelnica Konami skonwertowana na PS2. Do czego jak do czego, ale do takich gier nie trzeba mnie zachęcać.

Błyskawicznie podpiąłem guna do konsoli i od razu wbiłem się w przyciasny mundur funkcjonariusza amerykańskiej policji, stającego do walki z japońską mafią. Zaczynamy na ulicach w Los Angeles, a akcja przenosi nas do nocnego klubu, na parking, a wreszcie do oświetlonego neonami Tokio.

Jatka ma miejsce na sześciu poziomach pękających od złych panów w ciemnych garniturach bądź w koszulkach na ramiączka. Przeciwnicy stoją, bądź wychylają się zza rogów. Na końcu poziomu w tłumie czai się boss, którego wystarczy trafić raz - ale nie jest to łatwe. Do tego mamy jeszcze trening, tryb challenge oraz bonusowe mini-gierki, jak na przykład strzelanie do balonów, lub butelek. Jak na videostrzelnicę przystało, gra może zostać ukończona w godzinę, lub pół - jeśli ktoś ma sokoli wzrok i dobrze wycentrowanego gnata. Warto jednak wspomnieć, że jest dość trudna, a czas nieubłaganie zmierza ku zeru. Na szczęście rozbudowane opcje pozwalają ustawić liczbę żyć, kontynuacji i poziom trudności.

W salonach Police 24/7 to wielkie pudło z ekranem 16:9 na boku (to znaczy wysokim, a nie szerokim) i specjalnym sensorem ruchu, zmuszającym gracza do wychylania się na boki i chowania pod ekranem. Poważnie. To kolejna z nowości Konami; firmy, która cały czas ma sporo nowych pomysłów (snajperka do Silent Scope, wszystkie instrumenty muzyczne...). Mając jednak w pamięci konwersję obu części Silent Scope, z których wycięto obsługę pistoletu (nie mówiąc już o karabinku snajperskim z lunetą z własnym ekranikiem), nie spodziewałem się obsługi żadnych urządzeń. A tu niespodzianka.

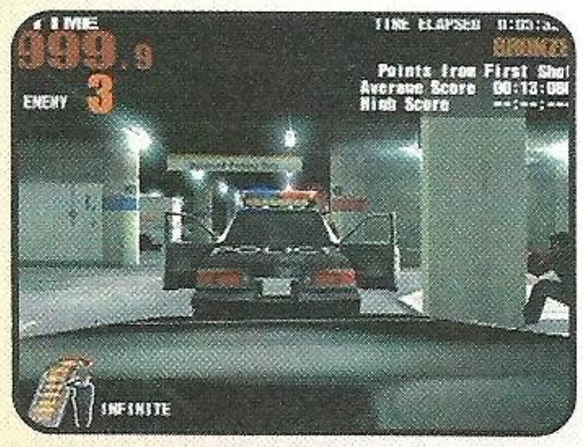
Po pierwsze, gra obsługuje pistolety. Mam tu taką spluwę z trzema trybami - Guncon, Guncon 2 i Normal. Na pierwszych dwóch nie działa, na ostatnim - jak najbardziej. To dobra wiadomość.

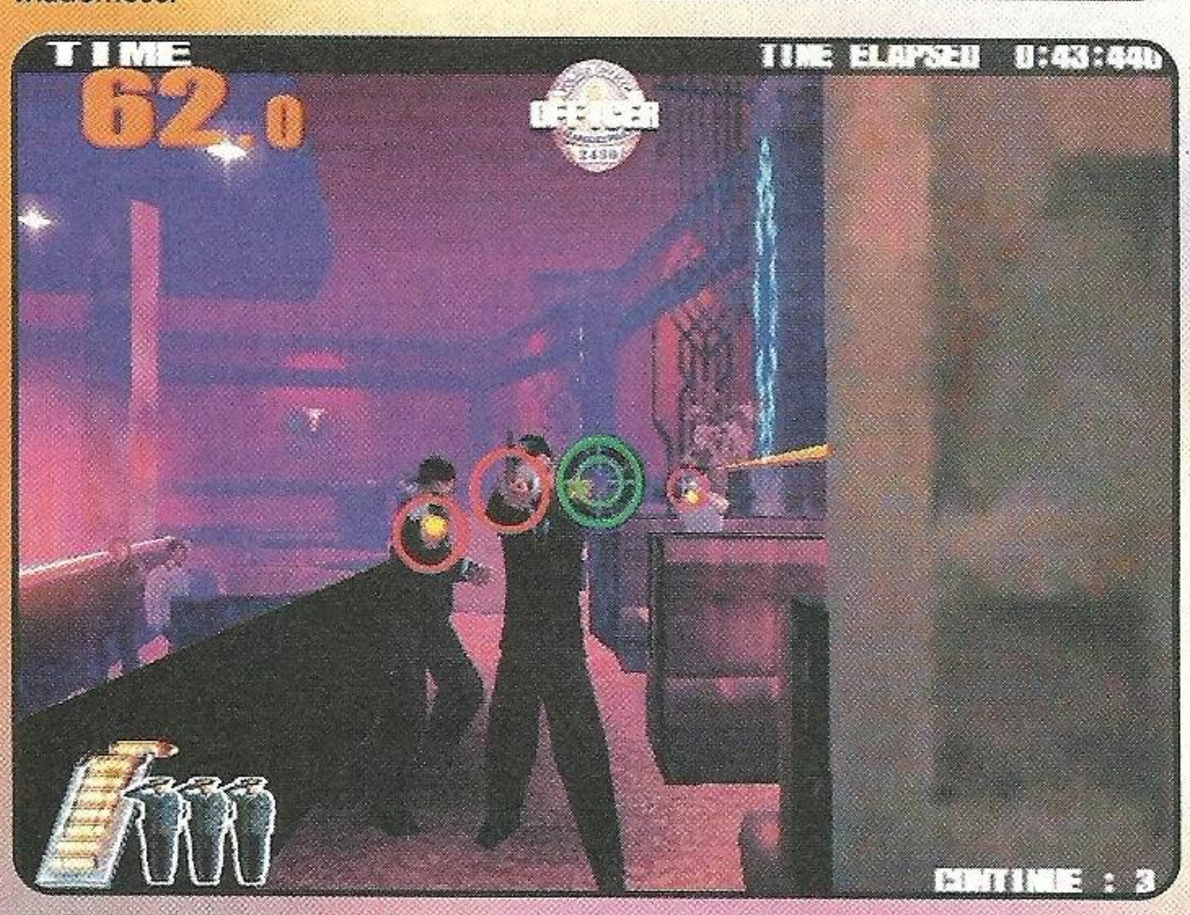
Po drugie - jeśli macie myszkę USB, także możecie z niej skorzystać.

Po trzecie, gra obsługuje również sensor ruchu w postaci internetowej kamery USB. Jak? Wystarczy podłączyć kamerkę USB do odpowiedniego portu w PS2 i postawić ją na telewizorze, a następnie odpowiednio wycentrować w opcjach. Teraz można już skakać przed TV, wychylać się na boki, padać i turlać schodząc z linii strzału przeciwników. Niesamowita sprawa. Konami rekomenduje WebCamy firmy Creative.

I wreszcie - po czwarte: zamiast kamery, joypad w drugim porcie konsoli. Teraz ściskamy gnata w jednej (powiedzmy w prawej) dłoni, a pad i analogową gałkę w drugiej (dajmy na to w lewej). Analog służy do ruszania naszym policjantem w danej scenie. Na ogół są cztery pozycje. Policjant może być schowany (przeładowuje amunicję), bądź wychylony na różne strony. To naprawdę spory postęp w stosunku do innych gier. Po zastrzeleniu wszystkich w jednej lokacji, glina biegnie dalej i znów staje, oddając nam kontrolę. Jeśli jednak nie macie ochoty na używanie pada, możecie skorzystać z samego pistoletu. Umieszczony na nim przycisk odpowiada za chowanie się, niczym w Time Crisis. Oczywiście redukuje to liczbę pozycji strzeleckich, ale upraszcza zabawę. Mnie jednak fajnie grało się z padem i gnatem w garściach.

Nie ubliżając żadnej innej grze, Police 24/7 to najbardziej rozbudowana videostrzelnica na konsole. Nieźle, co?



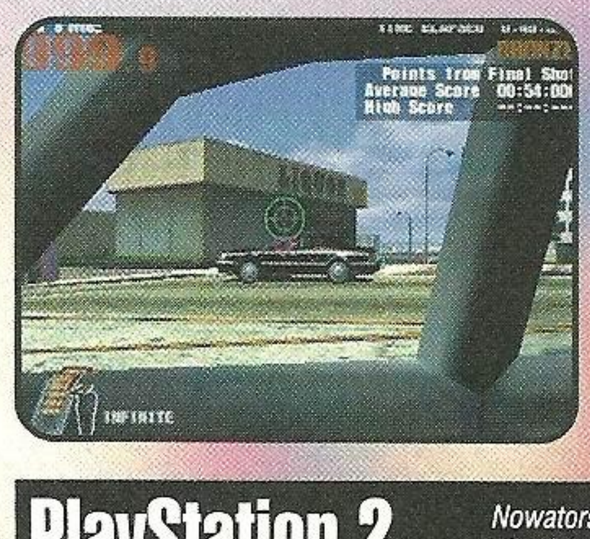


Wiadomo, czym zajmuje się Yakuza: stręczycielstwem, handlem narkotykami i opieką nad nocnymi klubami. Oto jeden z nich.

Kto by się spodziewał...

Gra się fajnie - rzecz jest szybka i emocjonująca. Police 24/7 ma także zaawansowany system przyznawania punktów z rozdzieleniem inteligencji/odwagi/przewidywania i kilku innych cech, które nam przypisuje. Wynik z górnej półki będzie nie lada wyczynem, a chęć zdobycia go przedłuża zabawę. Niestety, grafika jest przeciętna. Stara się być realistyczna i nawet jej to wychodzi, ale... nawet House Of The Dead 2 czy Vampire Night wyglądają dużo lepiej. Sporo tekstur się powtarza, nie ma zbyt wielu obiektów, ludki wyglądają dość prymitywnie. Szczerze mówiąc nie przeszkadzało mi to jednak doskonale bawić się w policjantów i złodziei. Do wszystkiego przygrywa pompatyczna muzyczka, mamy także odgłosy strzałów, jęki, krzyki i policjantów nawijających przez radio. Police 24/7 to dobra strzelanina na pistolet. Być może Vampire Night wyprzedza ją pod względem grafiki, a komiksowy Time Crisis 2 ma więcej dynamiki, to jednak właśnie symulator policjanta najbardziej przypadł mi do gustu. Jeśli potrzebujecie nowej gry na pistolet - sprawdźcie właśnie tę pozycję.

Gulash



Policjanci z Shinjuku

W Japonii Police 24/7 sprzedawane jest już w zestawie ze specjalną kamerką USB, która nazwana jest tam Capture Eye Session (ach ta skłonność skośnookich braci do dziwnych nazw...). Razem z grą kosztuje w przeliczeniu jakieś 450 złotych. Dlaczego Konami nie zdecydowało się wprowadzić takiego zestawu do europejskich sklepów, pozostanie już na zawsze zagadką...

PlayStation 2

Nowatorska, ciekawa i trudna strzelnica. Jak ktoś lubi - zachęcam.

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

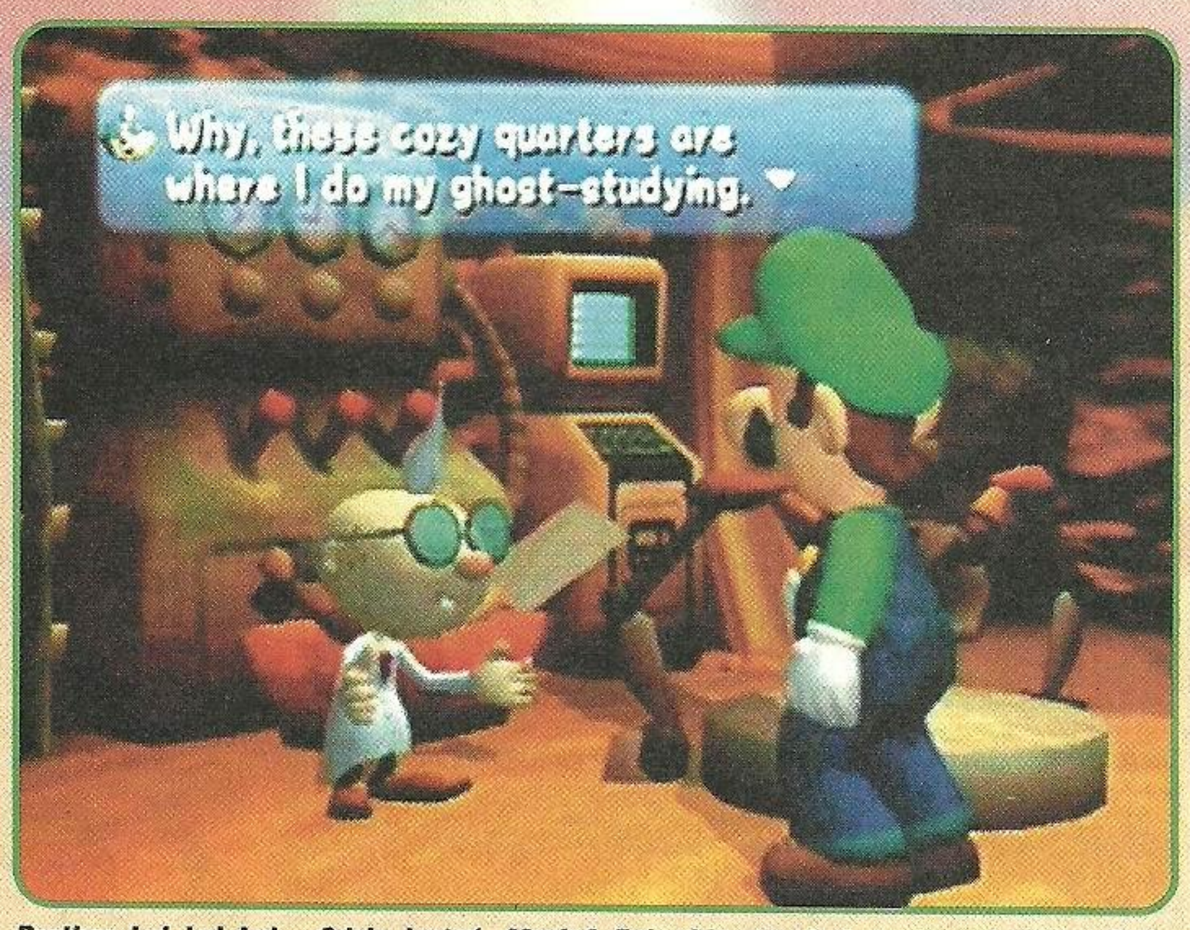
7.5

Luigi's Mansion

Ach, Lugi's Mansion. Pierwsza - obok Wave Race - gra na Gamecube wyprodukowana w laboratoriach Nintendo. Pisaliśmy już o niej przy okazji testów japońskiej konsoli GameCube. Co nowego w PALu?

Praktycznie nic, oprócz tego, że po ukończeniu pojawia się nowa opcja - możliwość kolejnego przejścia przez nieco zmodyfikowany dom. Ale czy ściskający w drżących dłoniach nowy joypad gracz będzie chciał ponownie przejść to samo?
Raczej tak. Szczególnie, gdy po pięciu godzinach ze zdziwieniem zauważy na telewizorze napis „Congratulations". A za grę zapłacił dwie i pół paczki.
Zaczyna się niewinnie: Luigi otrzymuje tajemniczy list od Mario, w którym sławniejszy z braci proponuje spotkanie. Hydraulicy mają się spiknąć w dziwnym domu, który Luigi wygrał w konkursie. Problem polega na tym, że Lui nie pamięta, by brał udział w jakimś konkursie...
Luigi udaje się do dziwnego domu, gdzie spotyka dziwacznego, łysego profesorka. Łysielec widział Mario kilka dni temu, ale od tamtej pory cisza. Niestety - w domu pojawiły się duchy. Profesor nie ma siły, ale ma sprzęt - mocną latarkę i specjalną machinę do łapania stworków. To Luigi będzie czyścił dom, aby znaleźć zaginionego brata. Czy porwały go duchy? Kto wie, kto wie...
Przygoda się rozpoczyna. Obserwujemy Luiego z boku i nie mamy możliwości przełączenia kamery. Przemieszczamy się po domu łapiąc kolejne duchy, odnajdując klucze i zbierając pieniążki. Sterowanie jest bardzo przyjemne i niezbyt trudne do opanowania. Samo łapanie duchów odbywa się w następujący sposób: najpierw ducha trzeba przestraszyć

latarką, a potem zacząć zasysać do machiny. Duch będzie walczył kręcąc się na boki, a naszym zadaniem jest odpowiednio kręcić analogową gałką tak, by nie dał rady uciec. A! Jest jeszcze sprytne urządzenie zwane GameBoy Horror pozwalające na bliższe przyjrzenie się pomieszczeniu w poszukiwaniu potworków, których nie widać gołym okiem. Ale tak na marginesie coś w tym widoku jest nie tak z perspektywą.
To jednak nie wszystko. Oprócz standardowych duchów jest jeszcze dwudziestu trzech specjalnych pacjentów, których trzeba traktować inaczej. Jak? To już zależy od ducha. Najczęściej trzeba użyć jakiegoś przedmiotu, albo zastosować jedną ze specjalnych możliwości odkurzacza - strzelanie lodem, wodą bądź ogniem. Po schwytaniu bossa, musimy wrócić do profesorka, by opróżnić maszynę, a nasz świeżo pojmany duch pojawia się na portreciku.
Po oczyszczeniu pomieszczenia, zapalają się światła, pojawia się skrzynia z dobrami, a na mapie zaznaczone jest kolejne miejsce, do którego trzeba powędrować. I tak wygląda cała gra - nie ma od tego żadnych odstępstw. Nie ma jednak czasu na nudę, ponieważ zanim zdąży ona ogarnąć gracza - zabawa się kończy.
Największym plusem Luigi's Mansion jest grafika, od samego początku pokazująca siłę GameCube i potężną liczbę efektów, jakie ta konsola jest w stanie bez problemów wygenerować. Kurz ściągany ze stołów i sypiący się spod nóg bohatera, iskry, a przede wszystkim rewelacyjna gra



Brother Lui Lui Lui... Gdzie jesteś, Mario? Zabrakło cię, byś pociągnął ciężar Cube. Czekamy na Mario Sunshine!

świateł i cieni - to po prostu wypada zobaczyć. Latarka Luiego czyni cuda i nie raz będziecie kierować ją na wszystkie strony tylko po to, aby obejrzeć cienie rzucane na ścianę przez przedmioty. Niesamowicie dopracowano także efekt odkurzacza - zbliżcie rurę do obrusa, a zobaczycie, jak odkurzacz zaczyna go wsysać.
Ale głównym bohaterem jest oczywiście Luigi - fantastycznie przygotowana postać, z kapitalną animacją i rewelacyjną mimiką twarzy. Przyjemnie na niego patrzeć, a jeszcze fajniej kierować jego drobnymi kroczkami. W sumie myślę, że jest to chyba najbardziej odbajerzona pod względem efektów gra video.
Całokształt grafiki psują niektóre tekstury. Ich niska rozdzielczość aż kłuje w oczy. Tak samo jest z dźwiękiem - Lui nuci sobie pod nosem melodyjkę, która Was ubawi, czasem także krzyknie „Mariooo!" lub zacznie szczękać zębami z przerażenia. Ale dialogi z profesorkiem odbywają się na zasadzie dźwięków "bi-beu-biuu-bu-bi" znanych z choćby Banjo-Kazooie czy innych gier z cartów, a przez całą zabawę praktycznie przygrywa ta sama muzyczka, zmieniająca się podczas walk z bossami. Jest fajna, ale... Mamy przecież duży nośnik, całe półtora giga. Na pewno dałoby się tam wcisnąć coś więcej.
Bardzo lubię Shigeru Miyamoto.

Z przyjemnością czytam wszelkie wywiady z tym sympatycznym Japończykiem, staram się obadać każdą jego grę. Uważam go wręcz za geniusza elektronicznej rozrywki, autora wielu przełomowych pozycji, które na stałe zapisały się w panteonie gier video. Niedawno Shigeru powiedział, że nie widzi siebie pracującego przy grach sieciowych, czy bardzo skomplikowanych i rozbudowanych pozycjach. Powiedział, że przez jakiś czas chciałby wrócić do prostych idei, które - odpowiednio rozwinięte - pozwoliłyby dać pełny i kompletny produkt. Jak powiedział, tak też zrobił. Pierwszym efektem jego pracy jest Luigi's Mansion, drugim Pikmin.
Świat gier video zmienił się jednak przez ostatnie pięć lat. Osoby, które w wieku dziesięciu lat grały na SNESie i mając piętnaście lat przechodziły Super Mario 64 na N64, dziś mają już tych lat dwadzieścia. Od jakiegoś czasu gry są coraz bardziej rozbudowane, realistyczne, pozwalające na coraz dłuższą zabawę. Jak Gran Turismo 3, jak GTA3 i THPS3. I ci ludzie właśnie takich pozycji oczekują.
Nie ma nic złego w bajkowym klimacie Luigiego; wręcz przeciwnie - bardzo dobrze, że takie gry powstają. Jednak po tych pięciu-sześciu godzinach zabawy w strasznym domu, hardkorowi gracze mogą się poczuć trochę oszukani, że to już wszystko. Pamiętacie czas gry, czy emocje, jakie towarzyszyły zabawie w Mario 64? Tutaj tego nie ma. Pal sześć nawet te sześć godzin, mi nie przeszkadzają krótkie gry, jeśli są intensywne, bądź przez cały czas podsuwają coś nowego. Ale Luigi tego nie robi!
Wygląda więc na to, że tym razem Miyamoto-san się potknął. Naturalnie - gra jest dobra, śliczna i sympatyczna. Ale również za prosta i za krótka. Powinna być pakowana razem z konsolą, albo sprzedawana za pół ceny - powiedzmy 99 złotych.
Albo - i przemyślcie to, zamiast się bulwersować - ta gra kierowana jest do dzieci, którym przebicie się przez dom duchów sprawi więcej kłopotów i da więcej radości niż starym wyjadaczom.

Gulash

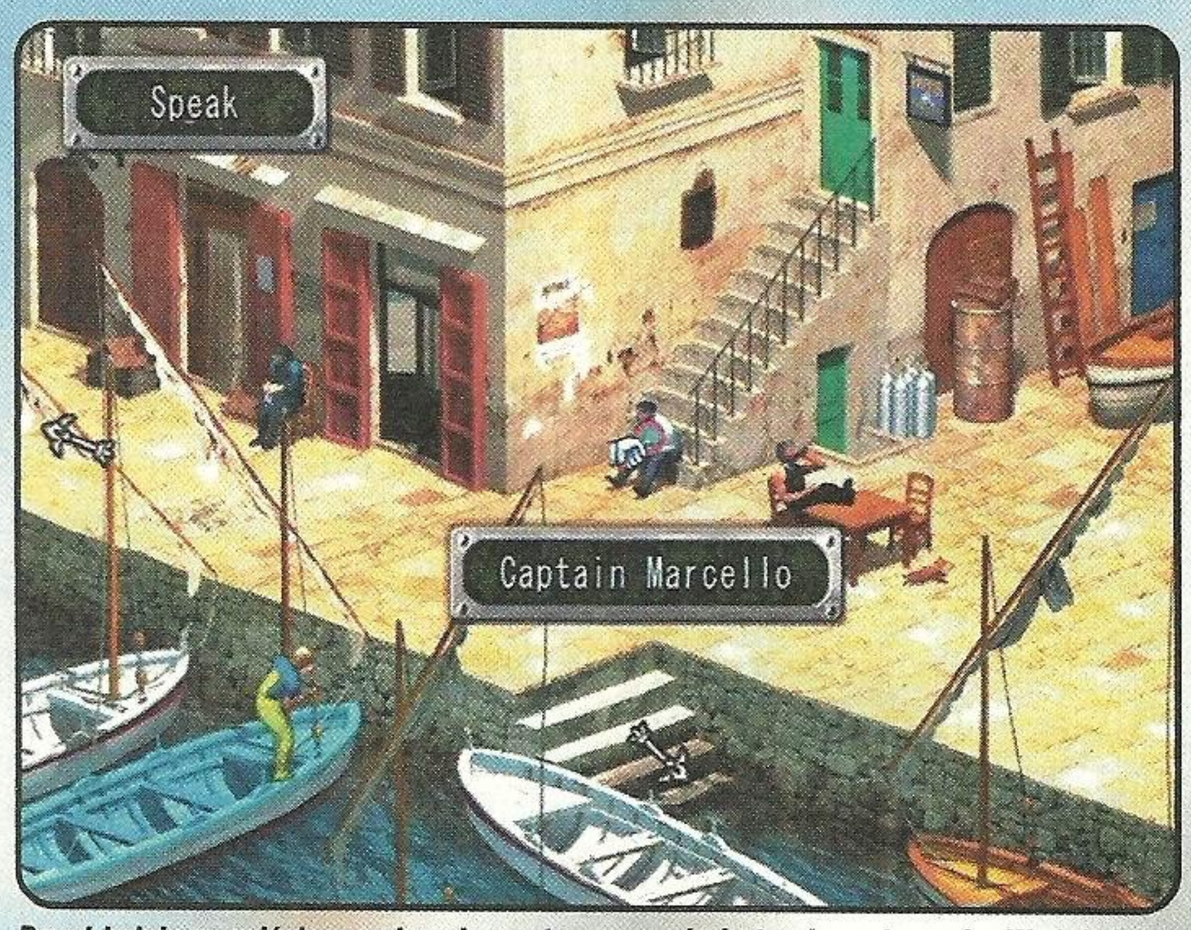
GameCube — *Jak by tu powiedzieć... Super Monkey Ball i Rogue Leader?*

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Nintendo
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card*

7.9



Przed kolejnym zejściem pod wodę warto rozeznać się trochę w temacie. Wędrówka po mieście i kolejne gadki zdecydowanie ułatwią sprawę.

Everblue

Życie poszukiwacza skarbów nie jest łatwe. Nie dość, że wyścig z czasem, nie dość, że ciągłe inwestycje w sprzęt, to jeszcze ucieczki. Bo przecież skarby należą prawnie do tych państw, na których terenie spoczywają.

Everblue to dość ciekawy produkt opowiadający o losach takiego właśnie poszukiwacza skarbów. Wcielamy się w postać młodego awanturnika imieniem Leo, który mieszka na małej wyspie Daedalus. Ma kumpla, maskę do nurkowania i wiele zapału. Zaczyna od wyławiania starych parasolek, rurek, spodków. Nie mają zbyt wielkiej wartości, ale w pobliskim miasteczku zawsze da się je opchnąć i opłacić hotel, czy uzupełnić butle. W zasadzie gra składa się z dwóch części. Pierwsza to menedżer nurkowy. Mamy miasteczko ze sklepem, lombardem, ze specem, który wycenia znalezione skarby i "skarby" oraz kilkoma barwnymi postaciami (na przykład pijaczkiem, który za kilka łyków alkoholu opowiada ciekawe historie). De facto zorganizowano to tak, że mamy nieruchomą, izometryczną makietę miasta, kilka schematycznych ludków i wszystko odbywa się w trybie tekstowym. Dosłownie jak na GameBoyu Advance. Nie mam nic przeciwko - szkoda czasu na wieczne ładowanie scen i sylwetek. Nie o to tu chodzi. Chodzi głównie o kombinowanie ze sprzedażą i kupnem sprzętu, oraz dowiadywanie się od ludzi, co się dzieje. Weźmy sobie taki przykład. W jednym z pierwszych zadań spotykamy nurka-amatora imieniem Cao. Cao nieopatrznie puszcza parę z ust, że właśnie szuka skarbu najsłynniejszego pisarza z wyspy Daedalus, nieżyjącego już Luca. Stajemy z nim w zawody. Biegniemy do miasta - okazuje się, że Maria, zamiatająca ulice kobieta, jest wdową po pisarzu. Daje Ci listy od niego - "A nuż coś pomogą". Faktycznie opisano w nich, gdzie leży Skarb. Udajesz się tam. I znajdujesz skrzynkę. Otwierasz ją w mieście, a w środku... szalik. Szybko z nim do Marii. Okazuje się, że szalik był prezentem na pierwszej randce i naprawdę jest to skarb dla owej wdowy. Dostajesz od niej prezent - drogi pierścionek. A jednak się opłaciło. Wracasz do swojego kumpla, a ten pyta Cię, jak tam sprawa szalika. No i masz dylemat - mówić o pierścionku, czy zachować go dla siebie. Gra tekstowa jest bardzo fajna, choć nie jest wyzwaniem. To bardzo prosty menedżer, tylko tyle, żeby wciągnąć i nic więcej. Akcja się potem rozwija, znajdujesz rzeczy, które trzeba wycenić w innym mieście. Mało tego - wynajmujesz statek i zwiedzasz całą okolicę. No dobrze.

Przejdźmy do drugiej części gry - nurkowania. Siedzimy sobie pod wodą. Prawą gałką płyniemy do przodu, albo do tyłu. Powolutku, ociężale. Lewą gałką - sterujemy prawo/lewo i góra/dół. W toni morskiej możemy się rozglądać tylko w poziomie. Wewnątrz wraków - w każdym kierunku. Mamy do dyspozycji sonar, którego obsługa nie jest najprostsza. Wciskamy L1 i sonar wysyła "ping" - czekamy na odpowiedź. Albo przed nami jest pusto, albo gdzieś coś jest. W zależności od tego, jaką nakładkę na niego założyliśmy, możemy wykrywać porcelanę, drewno, metal, itp. Jeśli przed nami coś jest, to im bliżej zakopano to w piasku, tym szybciej sonar odpowiada. Kiedy jesteśmy przed samym "towarem", możemy spokojnie wcisnąć "x" i zabrać wszystko do woreczka. Z czasem skarby są coraz okazalsze - rzecz jasna.

Jak się teraz gra? Otóż - rewelacyjnie. Gra - przez swoją nurkowatość - jest bardzo oniryczna i spokojna. Wszystko w klimatach wyjazdu na Hawaje i kąpania się w rytm zasysanego z butli powietrza. Wokół pląsają rybki, żółwie, delfiny... Jest bardzo sympatycznie.

Jeśli jednak pograć w Everblue dłużej - okaże się, że właściwie gra jest dość schematyczna jeśli chodzi o grafikę. Nie można odmówić autorom maestrii w umiejętnym kopiowaniu elementów graficznych: właściwie wciąż poruszamy się w chmarze tych samych wzorów tekstur. Mało tego - jeśli spotykasz pod wodą żółwie - zaraz opadają Cię dziesiątki żółwi. Jeśli spotkasz żółtą rybkę - rybek żółtych mnożą się setki. Dno ma powtarzającą się strukturę, którą dość ciężko dostrzec - jak w tapecie w Windowsach. Ale nie martwcie się, bo i tak jest super. Wnętrza zatopionych statków, rafy koralowe, glony, delfiny - wszystko jest super! I dźwiękowo też jest nieźle.

Na koniec opowiem Wam, co najbardziej poruszyło mnie w tym tytule. Znalazłem swój pierwszy wrak. I kończy mi się tlen. Daleko do wyjścia. Przeładowany worek ze skarbami. A ja na końcu kajuty kapitańskiej widzę przepiękną szkatułkę. Albo ta szkatułka, albo wyjście. Nie wiem, czy zdążę. I walka z emocjami niczym na rasowym amerykańskim filmie. Czy zwycięży zachłanność, czy rozsądek. Nie powiem, co zrobiłem, ale domyślicie się, jak się skończyło, kiedy dodam, że za chwilę uruchomiłem opcję "load".

Grabarz

Nie próbujcie tego w domu

Nie próbujcie tego w domu!
To, że Everblue jest grą zręcznościową, nie dziwi chyba nikogo. Nie odmówię sobie jednak przyjemności opisania tego, co uważam za największe wpadki "techniczne".
- brak efektu dekompresji - można się zanurzać i wynurzać dowolnie, a nurek nie cierpi na tym wcale.
- samotne nurkowanie - samotnie nurkuje tylko samobójca. Zawsze należy nurkować z kimś.
- szperanie po nieznanych wrakach - choćby nie wiem jak blisko byłby brzegu, to początkujący nurek nie powinien tam wpływać i to sam.
- podnoszenie wszystkiego, co tylko zabłyśnie - generalnie należy unikać straszenia zwierząt pod wodą, dotykania ich, podnoszenia wszystkiego i zabierania do domu.
- zbyt duża głębokość - słabo oddano efekt przeciążenia sprzętu, kiedy schodzimy na głębokość większą, niż pozwala nam wdzianko. Zejście w samej masce na 50 metrów, to dla początkującego nurka koniec przygody z wodą do końca życia.

Tak czy owak - Everblue zrobiła z nurkowania przygodę i zabawę o poziomie niebezpieczeństwa równym niemal zero. To wciąż nie jest symulator nurkowania!

Podwodne środowisko jest schematyczne, ale nie można mu odmówić pewnego uroku. Tylko Ty, głębia, leniwie pływające rybki...

PlayStation 2

Chcieliście kiedyś ponurkować? Tutaj można bez ryzyka...

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Arika
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

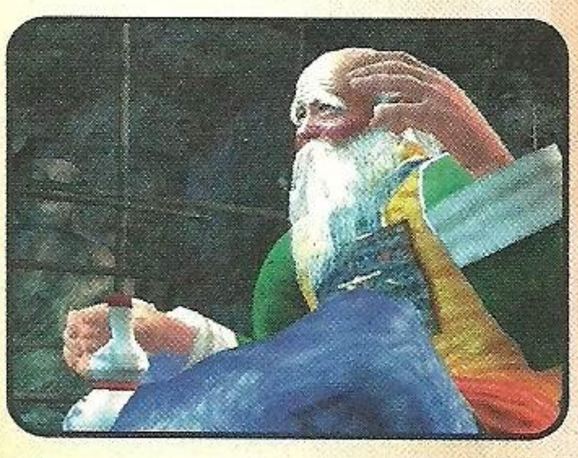
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

8.2

Virtua Fighter 4

Mimo że było już koło dwudziestej drugiej i dopiero wróciłem do domu, szybko rzuciłem buty w kąt i zasiadłem przed komputerem. Standardowo powinienem teraz wypić dużo jakiegoś płynu, odczekać i pójść spać. Tak, wszystko wskazuje na to, że byłoby lepiej, gdybym zajął się pisaniem tej recenzji jutro rano.

Akira-san to najtrudniejsza do opanowania postać. I mam na myśli prawdziwe, kilkugodzinne ćwiczenia przez kilka miesięcy.



Jednak robię to teraz, ponieważ właśnie w tym momencie jestem w stanie bardziej zrozumieć Japończyków, a w szczególności jednego z nich.

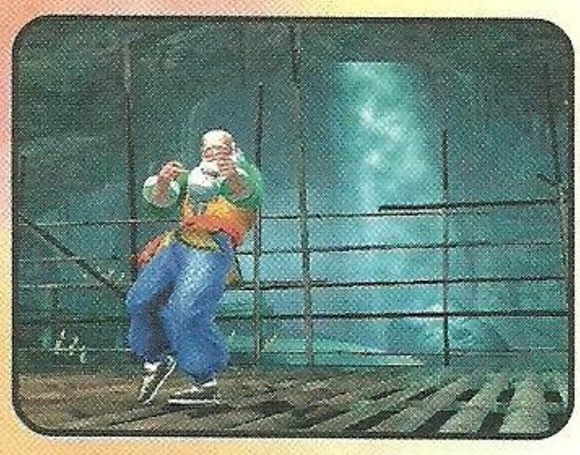
Past

Nie zawsze byłem zainteresowany bijatykami, choć powinienem. Wynika to stąd, iż odkąd pamiętam, trenowałem jakąś sztukę walki. Moja osoba przewinęła się przez dojo karate Kyokushinkai, sale kick-boxingu, a ostatnio wykańczam moje stawy sparując z wyznawcą Teakwondo. Wydaje się, że jako gracz, po powrocie z treningu powinienem zasiadać przed konsolą i niszczyć przeciwników. Nic z tego.

Pierwszą poważną bijatyką, w którą grałem był Tekken 2. Jak na tamte czasy, była to rewelacja i z braku konkurencji (czyt. braku możliwości porównania z innymi fighterami) grało się w to bez opamiętania.

Potem nie wiadomo skąd zaatakował Soul Edge. Kto pamięta tamten tytuł, doskonale wie, co wisi na końcu mojego języka. Grafiką, miodnością i rozwiązaniami Soul Edge wdeptywał gracza pięć metrów w ziemię. Jakiś czas później nadszedł nowy król: Tekken 3 (aby nie kalać tekstu, nie przywołam tu jego następcy). Polscy gracze padli na kolana i niektórzy grają po dziś dzień.

W tym okresie - czy to z powodu



wzrastającej wiedzy na temat gier, czy też praw rządzących samą walką i jej fizyką, zacząłem dostrzegać pewne niedociągnięcia. Detekcja kolizji, niewykonalne w rzeczywistości ciosy - mówiąc najoględniej: nie jarało mniej to już tak bardzo. Moje oczy skierowały się w stronę Virtua Fightera. I zupełnie przez przypadek, będąc na jednym takim konwencie, miałem okazję przetestować dwie kolejne odsłony gry. VF2 na Saturnie było szybkie i całkiem niezłe, ale mając obok DC z kilkoma gorącymi jak hartowana stal tytułami, nie zająłem się nim długo.

Zupełnie inna sprawa to automat. Na nim straciłem trochę grosza i wcale tego nie żałuję. Wracając jednak do DC i jego VF3. Niestety zawiodłem się srodze. Gra była trudna, zbyt trudna. Ciosy wyprowadzało się trochę topornie i widząc, co dzieje się przy samych podstawach, odrzuciło mnie i szybko zarzuciliśmy Power Stone'a. Inna sprawa, że nie było wtedy aż tak dużo czasu, aby szczegółowo wchodzić w grę. Potem ukazał się Soul Calibur. I wszyscy, ale to wszyscy łącznie ze mną upadli na twarz i bili pokłony przed epokowym dziełem. Czego zresztą mieliście przykłady w postaci wielu zapowiedzi i innych tekstów o SC zamieszczanych w Neo Plus. Razem ze znajomymi graliśmy dniami i nocami. Dosłownie. Pamiętam, jakby to było wczoraj... Schodziliśmy się wieczorkiem i do rana jedynym granym tytułem był SC. Potem zbieraliśmy manatki, szliśmy do domu z zamiarem na przykład złożenia komputera, rozpakowywaliśmy DC i... Znowu graliśmy! SC przełamywał bariery. Dzięki tej grze poznawało się ludzi. Jak najlepiej przełamać lody z graczem pecetowym? Zaproponować rundkę w SC i skopać mu tyłek.

Present

Kiedy Yu Suzuki zapowiedział Virtua Fightera 4, moje oczy znowu skierowały się w stronę serii. Tym bardziej, iż w jednym z wywiadów twórca zapowiedział konkretne zmiany w samej grze. Stwierdził mianowicie, że zmieni ją tak, aby usunąć wszelkie wady poprzedniczki i że przemodeluje system walki, by był bardziej przyjazny dla początkujących. Był to strzał w dychę. I jednocześnie jedno z najlepszych posunięć Segi, jakie wykonała od czasów stworzenia pierwszej części VF. Yu prawdopodobnie najchętniej zapomniałby o tym, że w VF3 poszedł trochę w złym kierunku i chcąc odbudować zaufanie swoich fanów powrócił do korzeni, czyli do VF2, która do tej pory była uznawana za najlepszą część serii.

Sega swoim zwyczajem najpierw wypluła automat, który szczęśliwi Japończycy mogli katować, aby nieco później wypuścić wiadomość o konwersji tytułu na PS2. Zachwytom Suzukiego nie było końca. Uśmiechając się od ucha do ucha mówił, jak to go hardware tej konsolki przyjemnie zaskoczył i w ogóle był bardzo

Historia turnieju:

Akira Yuki
Styl: Hakkyoku-Ken

Po tym jak Akira przegrał w ostatnim turnieju, wrócił do Japonii. Za namową swojego dziadka postanowił kontynuować trening w górach. Tym razem Akira trenował o wiele ciężej niż wcześniej i w końcu zaczął rozumieć, jaką moc naprawdę posiada. Podczas jednego z treningów otrzymał zaproszenie na kolejny, czwarty już turniej. Akira postanowił przyłączyć się do niego, aby przetestować swoje nowe umiejętności.

Aoi Umenokouji
Styl: Aiki Ju-Jutsu

Aoi podczas trzeciego turnieju została pokonana przez pierwszego przeciwnika. To uzmysłowiło jej jak bardzo jest słaba. Po poniesionej porażce wróciła do Japonii i rozpoczęła intensywny trening. Kiedy usłyszała o czwartym turnieju bez wahania postanowiła przyłączyć się i sprawdzić czy ćwiczenia przyniosły jakikolwiek skutek.

Jacky Bryant
Styl: Jeet Kune Do

Jacky nie był w stanie wygrać trzeciego turnieju. Nie żałował jednak, ponieważ Sarah odzyskała pamięć. Po zakończeniu turnieju zarzucił treningi i skupił się na wyścigach. Wkrótce miał już swoją drużynę (Indy Car Racing). Nie wszystko jednak układało się po jego myśli. Potencjalni sponsorzy jego drużyny zostali zabici przez korporację J6. Pewnego dnia Jacky otrzymał list, z pogróżkami. Jeśli nie przystąpi do czwartego turnieju, to J6 dalej będzie mordowała wszystkich jego sponsorów. Jacky decyduje się na powrót do treningów i startuje w turnieju, aby raz na zawsze zakończyć to szaleństwo.

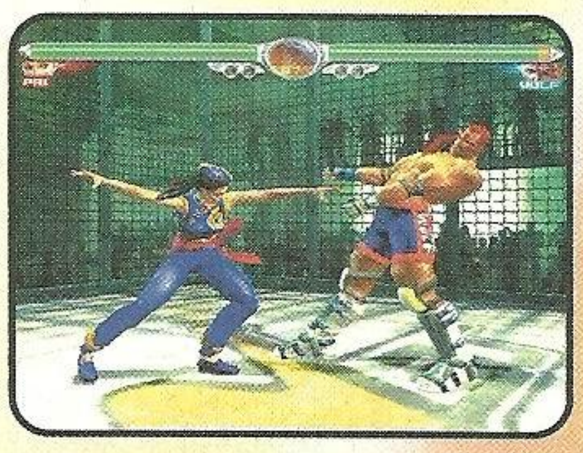
Jeffry McWild
Styl: Pancratium

Po trzecim turnieju Jeffry w końcu mógł sfinalizować budowę swojej łodzi. Niestety Satan Shark - zwierzę, na które zamierzał zapolować przepadło. Poszukiwania Jeffry'ego

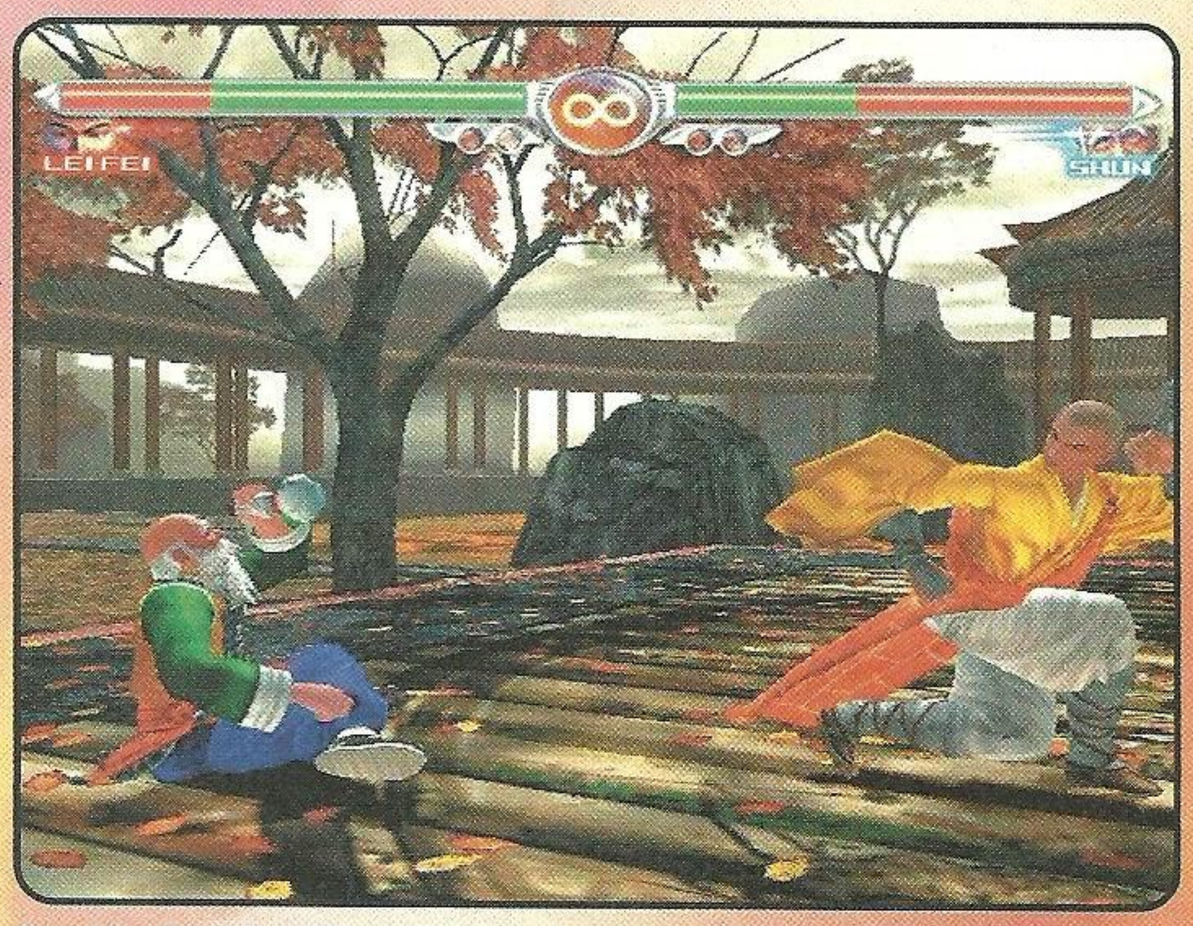
zadowolony, że jego flagowy tytuł ukaże się właśnie na sprzęcie Sony.
W licznych wywiadach przewijało się określenie Arcade Perfect, które do tej pory oznaczało doskonałe przeniesienie gry z automatu na domową konsolę. Taka konwersja miała się absolutnie niczym nie różnić od swojego pierwowzoru, a nawet posiadać dodatki, które nie istniały w wersji salonowej. Niestety - rzeczywistość sama zweryfikowała te słowa. Bez problemu wychodziły takie cuda Sedze, jeśli chodziło o sportowanie gier z Naomi na DC i dużo ludzi miało nadzieje, że i tu to się uda.
Jeśli czujecie się oszukani, to wierzcie mi, naprawdę nie macie ku temu powodów, ponieważ...

Best fighting game ever

Virtua Fighter 4 jest najlepszą bijatyką na świecie. I tak już będzie zawsze. Czy tego chcecie, czy nie.
Zacznijmy od systemu walki. Gulash określił go, jako "dojrzały". Na Zeusa! Sam nie wymyśliłbym lepszego określenia. To, co prezentuje VF4 jest najbardziej dopracowanym, przemyślanym kawałkiem softu, jaki kiedykolwiek widziałem. To tak jakby Yu znalazł szlachetny kamień i wraz z kolejnymi odsłonami coraz lepiej i umiejętniej go doszlifowywał. A reszta z lepszym lub gorszym skutkiem, naśladowała jego posunięcia.
Gra nadal bazuje na trzech klawiszach odpowiedzialnych za cios, kopnięcie i blok. Pod R-ki i L-ki podpięte są kombinacje, dzięki czemu naprawdę przyjemniej się gra i nikt nie powinien złamać sobie



Przechwyty, w których bryluje Aoi czynią ją idealną postacią dla wszystkich preferujących defensywny styl gry.



Przycisk „Evade" z VF3 został zastąpiony klasycznym sidestepem znanym choćby z Tekkena. Wystarczy pyknąć dwa razy górę lub dół.

kciuka.
Zgodnie z tradycją serii, wśród zawodników przystępujących do turnieju witamy dwóch nowych: Vanesse i Lei-Fei. O tych i innych postaciach możecie poczytać w załączonej do recenzji historii. Za to nie zobaczymy zawodnika sumo, który występował w trzeciej odsłonie - Taka-Arashi. Okazuje się więc, że będziecie mogli zagrać trzynastoma zawodnikami. I jest to liczba w zupełności wystarczająca, ponieważ każdy z nich posługuje się inną sztuką walki.
Virtua Fighter 4 oprócz nowych postaci i trybów gry wprowadził kilka znaczących zmian w systemie. Chirurgicznie wycięto evade button, a na jego miejsce włożono, sprawdzony już w innych grach system ucieczek z zastosowaniem przycisków kierunkowych. Wycięto również bardzo wysokie i powolne skoki, które miały wypaść już w trzeciej część sagi.
Ułatwiono wykonywanie rzutów, które w trzeciej części były niebotycznie trudne do wykonania.
Wracając do uników. Tu, jak przy każdej technice w VF zresztą, najważniejsze jest wyczucie czasu. Jeśli wykonacie unik, podczas gdy przeciwnik wyprowadza swój cios, to postać wykona go o wiele szybciej niż przy normalnej ucieczce, która jest powolna (do tego postać dłużej po niej odpoczywa) i prawie od razu sama będzie mogła atakować. Przy okazji dobrze wykonanej ucieczki, usłyszymy unikalny dźwięk, który nie występuje przy zwyczajnym przemieszczeniu się w głąb

areny. Równie ważny jest kierunek uniku. Należy brać po uwagę również to, że niektóre ciosy idą po linii prostej, a inne w poziomie. Czasami lepiej się schylić niż unikać. Najlepiej i najbezpieczniej jest przemieszczać się w taki sposób, aby pod koniec ruchu znajdować się za plecami przeciwnika. Ale to już zależy od postawy oponenta.
Jednym słowem - unik w stronę nogi wykrocznej spowoduje, że postać znajdzie się za plecami przeciwnika i odwrotnie, jeśli chodzi o drugą nogę. Wspominam o tym dlatego, ponieważ o wiele bardziej opłaca się obchodzić przeciwnika, niż odsuwać od jego ciosów, czyli dokładnie tak, jak w rzeczywistości.
Drugą nowością są Sabaki Attack. Wielu myli je z reversalami. SA wyglądają jak każde inne ciosy i w rzeczywistości też nimi są, ale to jakby wyższa klasa ataków. Jeśli zostaną wyprowadzone w tym samym czasie, co technika przeciwnika, to wygrają i to właśnie one zadadzą obrażenia, a cios przeciwnika zostanie odrzucony. Jednak aby zadziałały, musi być spełnione kilka warunków, takich jak odpowiedni czas wyprowadzenia, czy odpowiednia wysokość i klasa ataku przeciwnika.
Dość dużą różnicę stanowi fakt, iż praktycznie każda postać została obdarzona jakąś nową postawą. Większość walczy w dwóch postawach, za to Lei ma ich już aż cztery!
Każda postawa niesie ze sobą dość dużą zmianą taktyki, a to dlatego, iż pojawiają się nowe ataki i sposoby obrony. Na przykład Aoi w swojej drugiej postawie (Ying-Yang) potrafi przechwycić praktycznie wszystkie ciosy, które idą na górne partie ciała.
Ale to, co napisałem powyżej, opisuje tylko nowości w systemie walki i jest malutką częścią smakowitej całości. Pamiętajcie o reszcie, która została z doskonałym skutkiem przeniesiona z poprzednich odsłon turnieju.
To, na jakiej arenie walczymy ma również niesamowite znaczenie. Wyróżniamy trzy rodzaje miejscówek. Ogrodzone

doprowadziły go do miejsca, gdzie ostatnio widziano Satan Shark'a. Niestety nawet tu nie był w stanie go odnaleźć. Kiedy rozpoczyna się czwarty turniej Jeffry przystępuje do niego z nadzieją wygrania kasy, dzięki której będzie w stanie zakupić sonar.

Kage-Maru
Styl: Ju-Jutsu

Po wygraniu trzeciego turnieju Kage zdobył część nowego prototypu Dural. Postanowił wykorzystać ją w leczeniu swojej matki. Ale to nie tylko nie przyniosło żadnych skutków, ale odwróciło reakcję! Matka Kage przemieniła się na powrót w Dural i zaatakowała Kage. Nie mając innego wyjścia Kage postanawia ją zabić. Niestety udało się jej uciec i została uratowana przez J6. Kiedy Kage usłyszał o czwartym turnieju, postanawia przystąpić do niego z zamiarem zniszczenia Dural.

Lau Chan
Styl: Koen-Ken

Podczas ostatniego turnieju Lau przegrał z Kage. Postanowił więc ostro podciągnąć swoje umiejętności. Odkrył jednak, że jest chory na rzadką przypadłość, której nie da się wyleczyć. Decyduje się przekazać swoją wiedzę młodemu wojownikowi. Kiedy usłyszał o czwartym turnieju postanawia przyłączyć się do niego z nadzieją odnalezienia właściwego kandydata, którego mógłby nauczyć swojego stylu.

Lei-Fei
Styl: Shaolin-Ken

Za dawnych czasów w Chinach imperator zakazał używania jakichkolwiek potężnych sztuk walki. Wszystkich, którzy ćwiczyli takie sztuki skazywał na śmierć. Stworzył nawet klan, którego zadaniem było tropienie mistrzów stosujących silne techniki. Ko-en-Ken była właśnie jedną z zakazanych

technik. Podczas gdy tamte czasy już dawno przeminęły, klan ciągle istnieje. Kiedy okazało się, że w czwartym turnieju ktoś będzie korzystał z stylu Ko-en-ken, klan decyduje się wystać tam Lei. Jego zadaniem miało być powstrzymanie Lau przed użyciem tej techniki. Lei przyjmuje te zadanie, ponieważ widzi w nim szanse na sprawdzenie swoich umiejętności. Zamierza zabić Lau, ale dopiero po tym jak nauczy się techniki Ko-en-Ken.

Lion Rafale
Styl: Tourou-Ken

Po przegranej w trzecim turnieju Lion wrócił do Francji. Uzmysłowił sobie, że musi być jeszcze silniejszy, więc zaczął trenować mocniej niż kiedykolwiek wcześniej. Po pewnym czasie odzyskał wiarę w siebie. Mniej więcej w tym czasie otrzymał list zapraszający go na czwarty turniej. Przystępuje do niego z zamiarem wygrania tytułu mistrza.

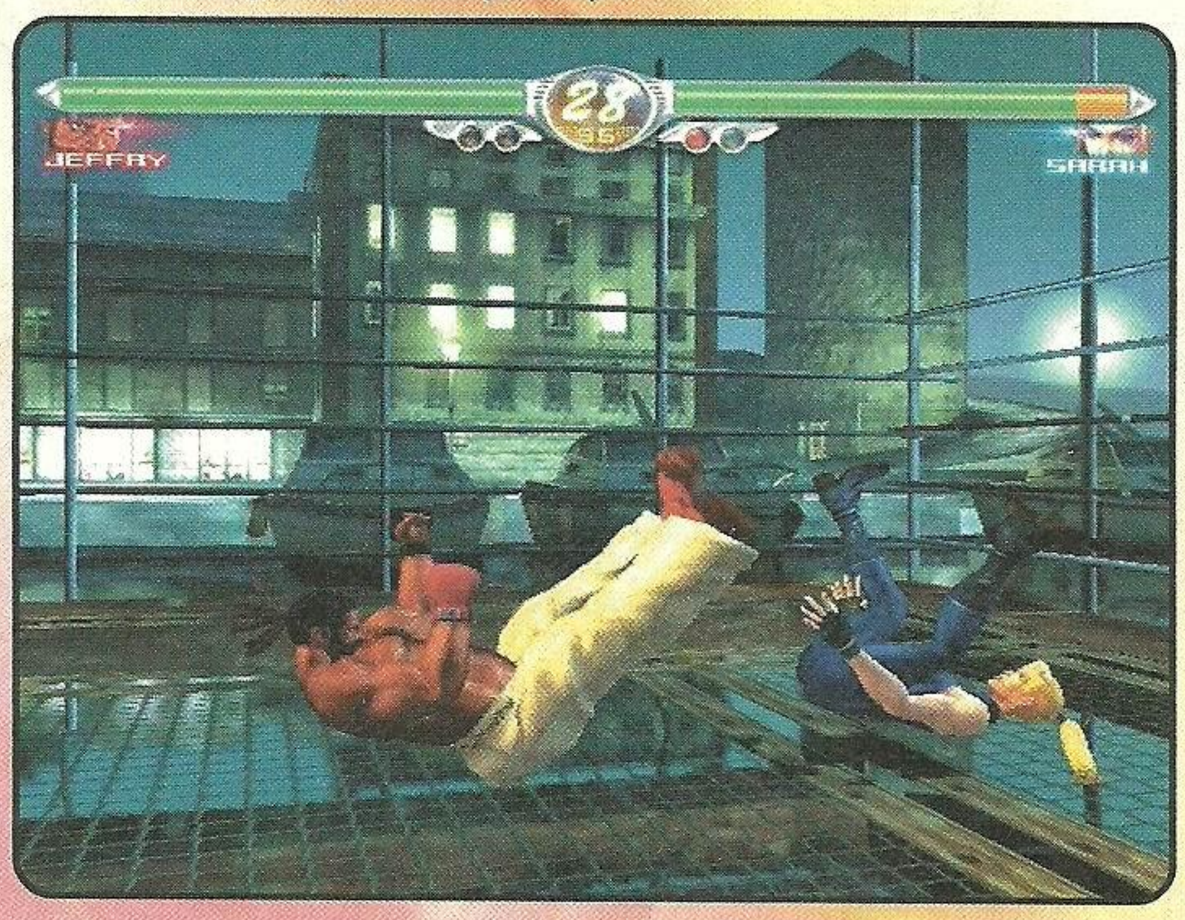
Pai Chan
Styl: Ensei-Ken

Po porażce w trzeciej odsłonie turnieju Pai wróciła do Hong Kongu, aby skoncentrować się na swojej karierze aktorskiej. Mimo tego, że miała bardzo napięty plan pracy, udało się jej znaleźć czas na trening i polepszyła swoje umiejętności. Pewnego dnia usłyszała o zamiarach Lau. Przeprowadziła małe śledztwo i dowiedziała się o jego chorobie. Teraz przystępuje do kolejnej odsłony turnieju, aby powstrzymać Lau przed przekazaniem swojej wiedzy.

Sarah Bryant
Styl: Jeet Kune Do

Podczas trzeciego turnieju Sarah odzyskała swoją pamięć i jej życie powróciło do normalności. Nie do końca jednak. Sarah najbardziej zapadł w pamięci moment, jak chciała zabić Jacky'ego. A do tego nie jest w stanie przypomnieć sobie czy było to wynikiem prania mózgu, jakie przeprowadziła na niej organizacja J6, czy jej własna wola. Kiedy dowiedziała się, że Jacky zamierza

Naturalnie jest i Jeffry, który brak szybkości nadrabia siłą swoich ciosów. Stosunkowo rzadko wybierana postać, ale warto poćwiczyć.



niezniszczalnym murem, otoczone ścianą, którą można zniszczyć i otwarte. Na tych ostatnich najłatwiej wyrzucić przeciwnika z placu, ale na arenach ze ścianami jest możliwość wykonania dodatkowych ciosów i chwytów, które działają tylko przy nich. A co powiecie na podbiegnięcie do ściany, wybicie się z niej w stylu filmów kung-fu i przeskoczenie nad przeciwnikiem?

Look into my eyes

Gdy wchodzimy do menu, od razu rzuca się w oczy liczba trybów gry. Doskonale już wiecie, co oznaczają Arcade i VS.
A zaraz pod nimi znajduje się Kumite. Jest to taka namiastka VFNet, czyli automatów połączonych w sieć. W ten sposób można zagrać z kimś, kto znajduje się kilkadziesiąt czy kilkaset kilometrów od nas w innym salonie. Oczywiście ten rarytas jest dostępny tylko w Japonii.
Wchodząc do tego trybu, tworzymy własnego fightera, nadajemy mu ksywkę i zaczynamy toczyć walki z kolejnymi przeciwnikami. Po wygranej, "podpina" się do nas kolejny przeciwnik, z którym także walczymy itd. Różnica w stosunku do Arcade polega na tym, że walczymy z dziesiątkami, jeśli nie z setkami virtualnych odpowiedników realnych zawodników. Sega pokusiła się o przeniesienie stylu walki każdego z nich! I to naprawdę czuć. Inaczej walczy się z "szeregowymi" graczami, a inaczej z mistrzami. Nawet jeśli dwóch przeciwników walczy tą samą postacią, to widać, że korzystają z innych zagrań i stosują różne taktyki. Podczas walk w Kumite zdobywamy przedmioty, dzięki którym zmieniamy wygląd swoich postaci. Dorzucamy okularki, kolczyki, czapeczki, tatuaże, zmieniamy kolory ubrań, ułożenie włosów, zakładamy dziwaczne maski... W ten sposób dostosowujemy naszych ulubieńców do własnego gustu.
Jeszcze niżej znajduje się Training. Tu mamy trzy możliwości. W Command uczymy się podawanych przez konsolę technik i kombinacji. Free to niczym nieograniczone trenowanie na własną rękę. Trial to dokładne objaśnienie każdej techniki występującej w grze. Jedziemy od samych podstaw, aż do najtrudniejszych rzeczy.
W każdym z powyższych trybów jest ogromna liczba opcji. Można ustawiać zwolnienia dla wykonywanych ciosów, akcje, jakie będzie wykonywał przeciwnik, informacje wyświetlane na ekranie, aż wreszcie to, czy będą ściany, czy nie. Jest

tego sporo i wydatnie pomagają w nauce. Warto wspomnieć o pewnej specyficznej możliwości A.I. Pewnie wiecie, że można od podstaw uczyć wybraną postać różnych technik i zachowań. Potem taką postać zapisuje się na karcie pamięci i co wtedy? Można zanieść ją do kolegi i wystawić przeciwko jego postaci. Nasi wojownicy walczą ze sobą, a my nawet nie dotykamy padów! To takie nieprawdopodobnie rozbudowane tamagochi. Tylko Yu mógł coś takiego wymyślić i wprowadzić do swojej gry!
Data Files to wcześniej wspomniane tworzenie i "edycja" swoich zawodników. Na sam koniec wypada wspomnieć o Replay. Jak dla mnie jest to rewelacyjny dodatek. Nie dość, że można obejrzeć kilkanaście nagranych przez japońskich graczy walk, to jeszcze zapisywać własne. Co prawda oglądając powtórkę nie będzie nam dane bawić się kamerą w taki sposób, jak choćby w PES (jest tylko zwalnianie tempa odtwarzania walki lub zatrzymanie), ale to w zupełności wystarczy. Zarówno do tego by pochwalić się kolegom, jak również do przeanalizowania własnych błędów.

As you see

Virtua to także najlepiej wyglądająca bijatyka, jaka do tej pory wyszła. Ale nie jest do końca różowo. Zacznijmy od braku antyaliasingu. Tak jak Gulash wspominał kilka numerów temu, to, czy widzimy ten brak, zależy od telewizora, na którym się gra. Osobiście testowałem VF4 na dwóch telewizorach. Na jakimś starociu i na moim

Historia postaci nigdy nie była mocną stroną tej serii, o czym możecie przekonać się czytając te głodne kawałki z boków. Rodzeństwo Sarah i Jacky w kolejnym pojedynku...

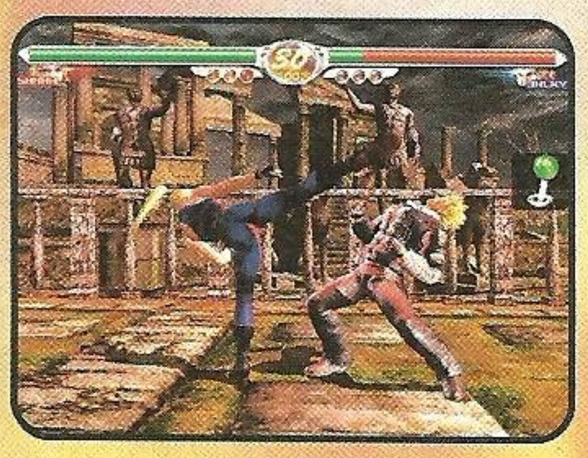
Edycja zawodników

Swobodę, jaką posiadamy w kreowaniu wyglądu fighterów w VF 4 stała się już legendarna. Nie wspominając nawet o domysłach, jakie krążyły swego czasu po sieci dotyczących sposobów zdobywania przedmiotów. Każda postać posiada ich kilkanaście. Zdobywamy je w Kumite i możemy potem zakładać na swoje postacie. Drugą rzeczą są stopnie. Zaczerpnięto je z karate i zaczynają się 10 Kyu, a kończą na 10 Danie. Podczas Ranking Match, za wygranie możemy przejść z niższego stopnia na wyższy. Inną sprawą jest nazewnictwo, które stworzyła sobie Sega. Ale to materiał na osobny artykuł. Zgadnijcie, kim jest postać na zdjęciu?

28' lśniącym (hehe) sprzęcie. Na pierwszym efekt był taki, że VF4 można spokojnie uznać za grę z najbardziej "poszarpanymi" postaciami, jaka kiedykolwiek powstała. Za to na moim TV sprawa wygląda zupełnie inaczej. Podczas walki praktycznie nie widać schodkowatych krawędzi, a dają o sobie znać tylko w czasie najazdów przy prezentacji areny. Kolejnym elementem jest obniżenie jakości pewnych efektów upiększających areny i niższa rozdzielczość tekstur niż na automacie. Tu w znaczącym stopniu ucierpiały tekstury podłoża, które w większości trochę pozmieniano (czyt. obniżono ich jakość).
Z radością jednak donoszę, że bardziej ucierpiały areny, niż sami fighterzy. Tu i ówdzie obcięto jakiś szczegół, czasami nawet gruntownie coś zmieniono. Tak jak ogrodzenie na arenie Wolfa. Na automacie miało o wiele większe oczka, a w wersji domowej wstawiono tam zwyczajną siatkę. Ale to tylko malutki szczególik, który nijak ma się do grywalności. W VF zawsze na pierwszym miejscu stała walka, a nie widowiskowość, więc tradycyjnie już nie ujrzycie tu żadnych fajerwerków. Co najwyżej można włączyć rozbłyski, które są jednak zupełnie inne niż to, co prezentuje Tekken. Niczego nie zasłaniają, a ich rola sprowadza się do lepszego ukazania wejścia ciosów!
Jako całość VF4 jest jedną z najładniejszych gier na PS2. To, co pozostało nadal jest w stanie spowodować opad szczęki. Szczególnie mnogość efektów specjalnych, takich jak śnieg, czy woda, w której wojownicy brodzą po koski. Każda arena jest specyficzna i posiada jakieś ruchome elementy. Latające nad głowami ptaki, oświetlające postacie reflektory, flagi powiewające na wietrze, falująca woda. Ale najlepsze pozostawiłem na koniec.
Postacie! Tutaj Sega przeszła samą siebie. Nikt jeszcze nie stworzył tak dokładnych i szczegółowych postaci do gry wideo. Po prostu brakuje słów. Ilość polygonów wepchnięta w każdego wojownika masakruje oczy. Mimika przy wypowiadanych przed walką słowach jest tysiąc razy lepsza i dokładniejsza niż to, co mieliście okazję obserwować w Shenmue. A szczegółowość twarzy. JAHA!!!
Doskonale widać zmarszczki, blizny, rzęsy, tęczówki, usteczka...
Kurcze! Kobietki w VF są o wiele bardziej seksowne od tych w DOA3. Zacznijmy od tego, że wyglądają realniej. Wielkie balony podskakujące jakby były napełnione wodą wyszły już z mody (hehe). Większość panienek z DOA przywodzi mi na myśl kolejne skrzywienie Japończyków - erotyczne fantazje na temat bezbronnych, seksualnie wykorzystywanych kobietek. Ale tu nie chodzi tylko o to, ponieważ postacie posiadają najlepsze tekstury z wszystkich gier na PS2. Zacznijmy od tego: spójrzcie dokładnie na kimono Akiry. Przecież widać nawet fakturę materiału!!! Spodnie od kimona są szerokie i długie, więc opadając na kostki materiał ładnie się zagina. Na kurtce Jacky'iego widać każdy guziczek.
Spójrzcie tylko na naszych dwóch mocarzy. Każdy mięsień na ciele Wolfa czy Jeffry'ego jest idealnie wymodelowany. Nie tylko mięsień prosty brzucha (nawet zębate!), czy najszerszy grzbietu. Niemalże każdy ważniejszy mięsień ramienia: trójgłowy, dwugłowy, naramienny. Kurde, może myślicie, że trochę przesadzam wyjeżdżając tu z takim atlasem anatomii, ale chce Wam tylko uświadomić, że na dodatek to się wszystko rusza! Kiedy Wolf łapie przeciwnika za nogi i odgina się w tył, to widać, jak mięśnie brzucha się napinają!
To się nazywa szczegółowość!
A jak to wygląda w ruchu! Panowie, toż to niemalże perfekcja. Nie wspominam tu nawet o stałych 60 klatkach i przełączniku na 60Hz, bo to jest bardziej niż oczywiste. Ale animacja zawodników, to nawet nie mistrzostwo świata. To klasa sama dla siebie. Jak widzę taką Vanessę w akcji, to aż mnie ściska z radości. Autorzy z nieprawdopodobną pieczołowitością przyłożyli się do sesji motion capture. Każdy cios poprzedzono odpowiednim naciągnięciem ręki i zamachem. Każde kopnięcie powoduje zmienienie pozycji, charakterystyczne przegięcie ciała i wysunięcie biodra. Kiedy Lei zacznie wykonywać obrót, to najpierw machnie rękoma, a dopiero po chwili do lotu zerwą się jego długie rękawy i podążą za łapkami.
Doprawdy, o grafice VF4 można pisać poematy.
Muzyka udała się znakomicie. Przygrywające podczas walki kawałki są doskonale zaaranżowane i wykonane. Nie jest to pompatyczny, ani też elektroniczny BGM. Po prostu coś po środku. Trochę gitarek, trochę klawiszy, trochę ludowego brzmienia. Jest czego posłuchać, a nawet można się wczuć, ponieważ muzyka w tej grze doskonale zagrzewa do boju. Dźwięki jak zwykle zostały ściągnięte z sufitu i mają się nijak do rzeczywistości, ale przecież nie o to tu chodzi, aby słuchać jęków pokonanych i gruchotu łamanych kości. Poza tym nie tylko odgłosy walki składają się na "całokształt dźwięku". To także gadki naszych fighetrów przed i po potyczce.

Wady. Jakie wady?

Zacznijmy od tego, że animacja zawodników stoi na najwyższym światowym poziomie i żadna gra nie dorównuje pod tym względem VF4. Gram w VF4 praktycznie codziennie od japońskiej premiery i muszę przyznać, że niestety udało mi się zaobserwować pewne buraczki. Raptem dwa razy, ale to zawsze coś. Było to dziwne przemieszczenie się jednej z walczących postaci o jakieś kilka centymetrów w bok. Prawdopodobnie zrobiłem coś nie do końca przewidzianego przez twórców... I do tego zauważyłem to dopiero na powtórce. Może się czepiam, ale nie podoba mi się również nagłe zmienianie pozycji przez leżącego fightera. Upada na plecy, a po dobiciu, nagle przeskakuje na brzuch...
Niektóre ciosy nie powodują takiego efektu, jaki powinny wywołać w rzeczywistości. Weźmy dla przykładu boczny kopniak Vanessy (Back Charge Kick). Panienka wygina się do tyłu, po czym wyskakuje do przodu. Wybija się całym ciałem i leci na przeciwnika trafiając nogą w brzuch. W rzeczywistości pęd tego ciosu wypchnąłby oponenta i odrzucił na kilka metrów. W VF 4 ten cios ogłusza, a przeciwnik stojąc w miejscu, łapie się za brzuch i pada na ziemię.



Kiedy przed nami staje Shun, to od razu zdajemy sobie sprawę, że to bezlitosny wojownik i nie da nam najmniejszej szansy na wygranie. Taki Jacky wygląda i zachowuje się tak, jakby dopiero przyjechał z jakieś imprezy swoim motocyklem. Całkowicie wyluzowany gość, mówi nam: "zaraz Cię rozniosę" i trudno mu nie wierzyć na słowo.
Jeżeli chodzi o dźwięki, to Sega wyszła obronną ręką.
Trudno nie wspomnieć o menu, które przywodzi na myśl menu "Start" w Windows. Wybieramy jakąś opcję i jeśli ma ona podopcje, to te natychmiast wysuwają się. Dzieje się to przy akompaniamencie ładnych efektów imitujących falującą wodę. W końcu jakaś innowacja, jeśli chodzi o to pole. A po wejściu do menu opcji gry i przyciskami R1 i L1 można wybierać tapety!

Fight!

To, że konwersja nie do końca wyszła perfekcyjnie, nie powinno Wam spędzać snu z powiek. Co najwyżej możecie mieć pretensje do Sony za stworzenie tak trudnego do opanowania sprzętu, że nawet mocarna Sega nie dała sobie rady. Ale przecież i tak dostajemy do łapek najbardziej wypasionego fightera w historii! I wbrew dotychczasowej polityce Segi, posiada on niesamowicie dużo dodatków.
Ja już wiem, że jedyna gra, która mogłaby zagrozić Virtule na PS2 nie zrobi tego, więc naprawdę nie wahajcie się i śmiało atakujcie ten tytuł. VF jest najbardziej realną nawalanką, jaka kiedykolwiek powstała i do tego, jak miodną! Oczywiście walka nie jest tak do końca realna, ale bardzo się do tego zbliża.
Dlaczego "tylko" 9.8. Hmm, jedną dziesiątą obcinam za to, o czym przeczytacie w ramce, a drugą pozostawiam sobie, na wypadek gdyby Sega pokusiła się o stworzenie trybu Online. Ale Kiedy te dwie rzeczy zostaną poprawione i zagoszczą w kolejnym Virtua Fighter 5... Rany...

o.g

PlayStation 2 — *Najlepsza, najmiodniejsza bijatyka na konsole.*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* AM2
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.8

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

przystąpić do czwartego turnieju, postanowiła również zgłosić się do niego. Jej celem jest pobicie Jacky'ego i rozwianie w ten sposób swoich wątpliwości.

Shun Di

Styl: Drunken Kung-Fu

Po trzecim turnieju Shun nadal nie znalazł swojego ucznia. Pewnego dnia dostał list, w który jego student pisał o tym, jak chciał uciec z J6, ale został złapany. Shun postanawia przystąpić do czwartego turnieju z zamiarem zdobycia większej ilości informacji lub odnalezienia swojego podopiecznego.

Vanessa Lewis

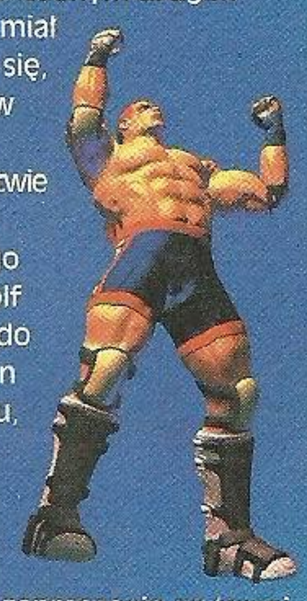
Styl: Vale Tudo

Kiedy Vanessa była jeszcze dzieckiem siły specjalne J6 zamordowały jej rodziców. Została złapana i wcielona do tychże oddziałów J6. Po pewnym czasie została uratowana przez człowieka o nazwisku Lewis należącego do sił specjalnych rodziny Bryant'ów. Vanessa żyła i ćwiczyła razem z Lewis'em. Jednak ich sielanka nie trwała długo. Lewis został zamordowany przez J6. Kiedy Vanessa usłyszała, że ta organizacja zamierza porwać Sarah podczas czwartego turnieju, postanawia sama przyłączyć się do walki. Zostaje ochroniarzem Sarah, ale zamierza jednocześnie odszukać mordercę Lewis'a.

Wolf Hawkfield

Styl: Pro Wrestling

W rok po zakończonym drugim turnieju Wolf miał sen. Śniło mu się, że świat jest w wielkim niebezpieczeństwie i tylko jedna osoba może go uratować. Wolf skierował się do szamana, a ten powiedział mu, że nie może ignorować tego snu. W kilka dni potem dostał zaproszenie na trzeci turniej. Jednakże został na nim pokonany, więc postanowił zapomnieć o śnie i powrócił do Kanady. Tam startował w wielu nieoficjalnych walkach i wszystkie wygrywał. Ale sen nie dawał mu spokoju. Postanawia wziąć udział w czwartym turnieju, aby rozwiązać tę zagadkę.

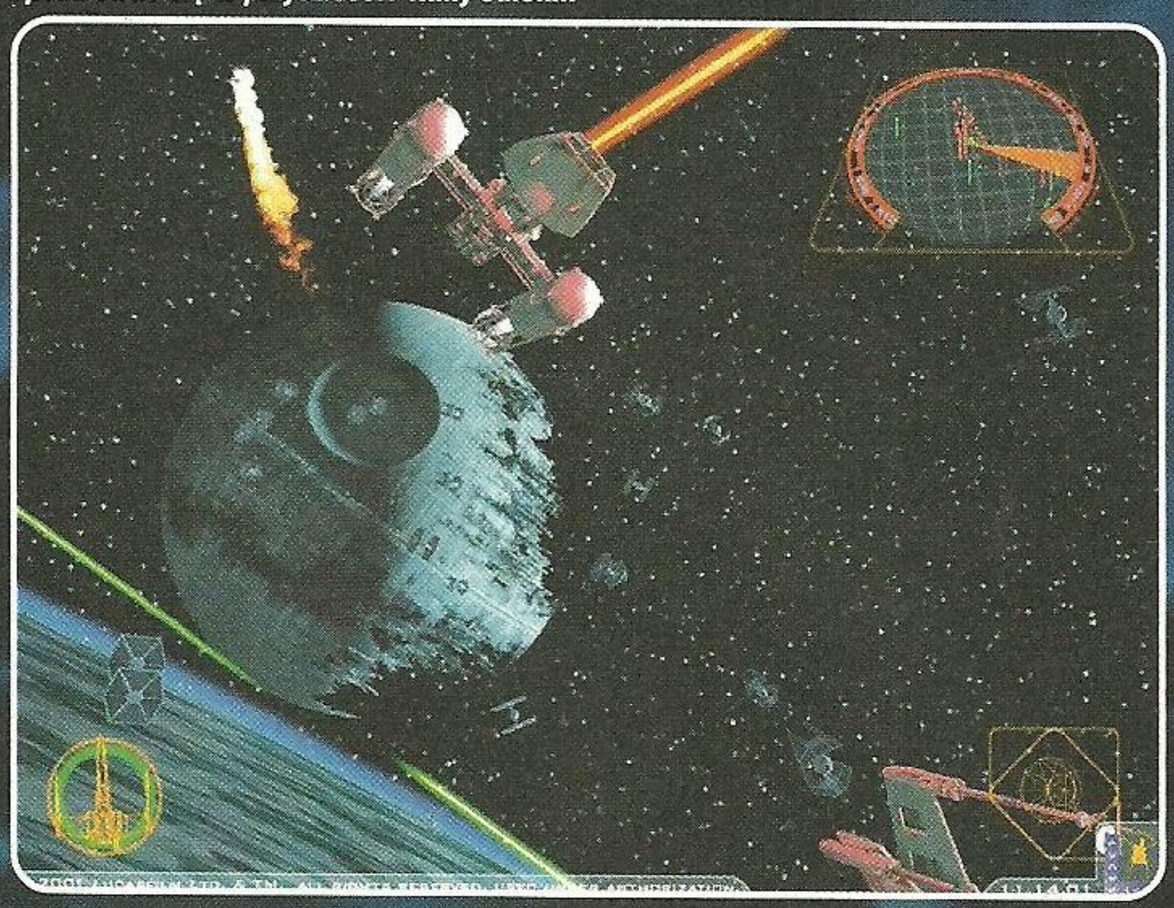


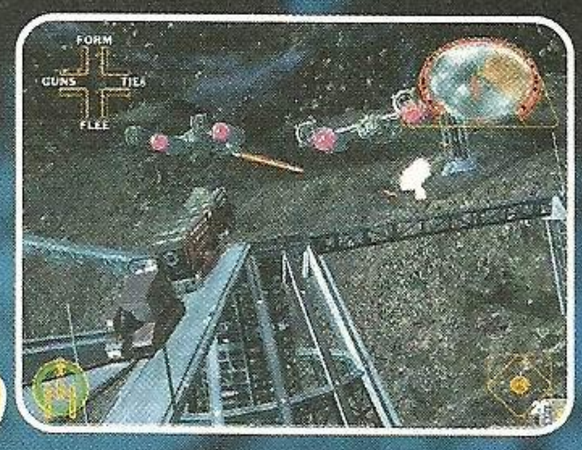
Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron 2

Ha, jeżeli ktoś nie wie o co tu chodzi, to znaczy, że nie powinien zabierać się do dalszego czytania. Fani Gwiezdnych Wojen nie powinni mieć żadnych problemów ze zidentyfikowaniem pierwszych taktów Marsza Imperialnego, oddechu Lorda Vadera oraz jego wypowiedzi skierowanej do Imperatora Palpatine'a. To wszystko jest bowiem bardzo na czasie - właśnie wchodzi na ekrany kin Epizod II Gwiezdnych Wojen i już za chwilę poznamy, jak rodziła się potęga najmroczniejszego z Lordów Sith, a powoli umierał marny rycerz Jedi zwany Anakinem Skywalkerem. Dostaję gęsiej skórki na samą myśl o tym, co czeka mnie w kinie, gdy popłyną pierwsze takty muzyki, a przez ekran przesuwać się będą słynne żółte napisy. Dłużący się niemiłosiernie czas oczekiwania z chęcią i łatwością zabiję grając w Rogue Squadron II.

Tam tam tam tamtadam tamtadam, tam tam tam tamtadam tamtadam... Pueeh shhhh puehhh shhhh... What is thy bidding my master?

Jeśli to jest jedna z pierwszych gier na Cube, to jakiego przepychu graficznego możemy spodziewać się w przyszłości? Rany Julek...





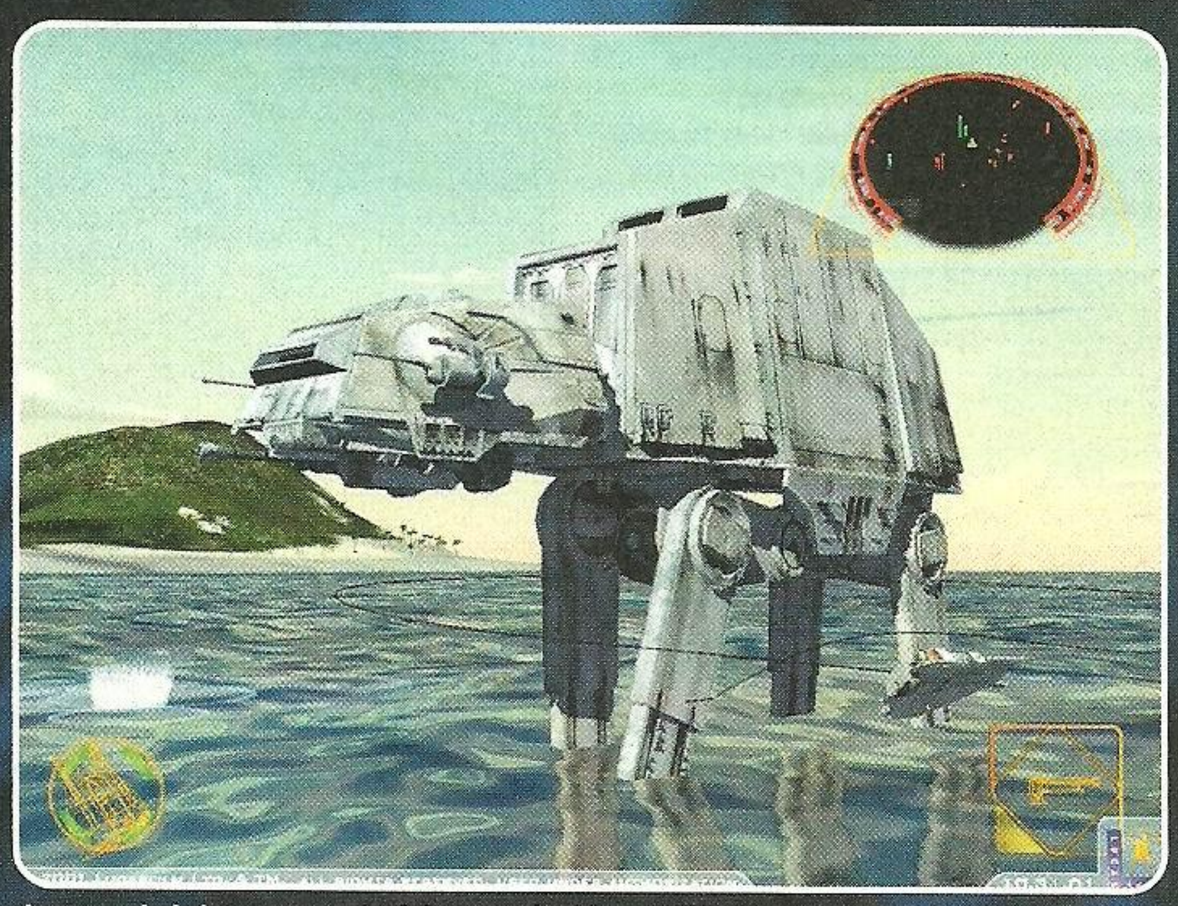
Wiele już napisaliśmy o tej grze. Pokazaliśmy Wam mnóstwo różnych obrazków, ale niestety tego nie da się wyrazić słowami. A statyczne obrazki nie oddadzą piękna i powalającego rozmachu grafiki przewalającej się przez ekran w każdej sekundzie. To trzeba zobaczyć, trzeba zagrać, żeby uwierzyć w potęgę GCN. Było takie hasło Sony - "Don't underestimate the power of PlayStation", wzięte oczywiście prosto z filmu. Ja odpowiadam na to jedną z mądrości Yody - "Po wielkości mnie sądzisz? A nie powinieneś! Bo moim sprzymierzeńcem jest Moc, a potężny to sprzymierzeniec". Tak właśnie jest z grajkostką czy jak kto woli - tosterem. Może mała i śmieszna z wyglądu. Może i nie wyglądająca tak poważnie jak masywny Xbox, czy też tak ekstrawagancko jak PS2, ale ma za to w sobie nielichego powera i pokazuje to już na starcie - czekać nie trzeba! Trzeba grać, kto nie gra - nawet nie wie, jak wiele traci! Rogue Leader, po przeróżnej maści Starfighterach i innych fajnych, ale nie tak klimatycznych grach na podstawie "nowej" trylogii Star Wars przenosi nas z powrotem w przyszłość odległej galaktyki. Jeszcze raz, i mam nadzieję, że nie ostatni, możemy zasiąść za sterami X-winga, Y-winga i innych, sponsorowanych przez literki kosmicznych pojazdach bojowych. Jeżeli okażemy się dobrymi pilotami, to dane nam będzie polatać sobie Tie-fighter'em, Sokołem Milenium czy nawet słynnym latającym żelazkiem Bobby Fett'a (statek o uroczej nazwie Slave-1 czyli Niewolnik-1).

Już sam początek rozwala. Zaczynamy od słynnego ataku na pierwszą Gwiazdę Śmierci. Widzimy znane wszystkim fanom ujęcie - X-wingi rozkładają skrzydła i nadlatują nad Death Star... I zaczęło się! Pierwsze sekundy to kopara na ziemi i kompletne oszołomienie - ależ tu się dzieje! Turbolasery walą jak oszalałe, wokół jest zielono od smug. Zaczynamy demolkę - kilka chwil i wieżę zostają zniszczone. Teraz czas na komunikat - "I pick up a new group of signals... Enemy fighters comming your way". No i napieramy dalej, mocno podbudowani - zaczynamy masowo tępić pałętające się w dużych grupkach Tie-fightery... Przelatują tuż obok i z głośników dobiega charakterystyczne wycie (odgłos opon samochodu pędzącego po mokrym betonie zmiksowany z trąbieniem słonia). No jest tu jak w raju dla maniaka Star Wars... I to przez prawie cały czas! Misje znane z filmów przeplatają się z wymyślonymi, które wcale nie są gorsze. Co powiecie na brodzące w wodzie olbrzymie maszyny kroczące AT-AT? Widać jak odbijają się w tafli! Walczymy na Hoth, latamy nad Bespinem, atakujemy drugą Gwiazdę Śmierci i wlatujemy do niej. Niszczymy olbrzymie klinowate Star Destroyery. Poezja! Oczu nie można oderwać od ekranu, a rąk od pada. Misji jest nie za dużo i nie za mało. Pierwsza jest łatwa, ale również budząca największe emocje zaraz obok zimowej bitwy na Hoth i obrony floty rebeliantów na Death Star II. Kolejne zadania są co raz trudniejsze, a pod koniec gry okazuje się, że samobójczy (wydawało by się) atak rebeliantów na pierwszą Gwiazdę Śmierci to była drobnostka w porównaniu z tym, czego trzeba dokonać, aby skończyć Rogue Leader'a. Jedynym zastrzeżeniem jest małe zróżnicowanie zadań i zbyt duże pod tym względem podobieństwo do Starfightera oraz pierwszego Rogue Leadera. A jako że apetyt rośnie w miarę jedzenia, to chciałoby się mieć dużo więcej misji do pokonania i wrogów do zestrzelenia. Czy ktoś kiedyś zaspokoi moją żądzę grania w gry ze świata Star Wars? Wątpię...

Jak można się było spodziewać, sterowanie jest idealnie dobrane do możliwości pada. Wszystko rozłożono jak trzeba - nie wymaga się od nas kilkunastu palców, jak u członków zespołu przygrywającego w kantynie w pocie kosmicznym Mos Eisley. Bycie człowiekiem w zupełności wystarcza... Choć trzeba być pewnym siebie jak Han Solo, szybkim jak Luke i bezwzględnym jak Lord Vader, aby ukończyć grę ze wszystkim złotymi medalami...

Gra jest przyjemnością i wyzwaniem dla każdego fana Star Wars. Od czasów pierwszego Rogue Leadera nie było na konsoli tak dobrej pozycji osadzonej w uniwersum Gwiezdnych Wojen i chyba jeszcze długo nie będzie (chciałbym się mylić, ale takie cudeńka jak to, zdarzają się niezbyt często). To jest idealna rozrywka - wymagająca zręczności i sprytu, szybka jak błyskawica, dająca maksimum satysfakcji w każdym z aspektów, który weźmiemy pod uwagę - czy to grafice, dźwięku czy grywalności. Jest niemalże perfekcyjna!

Marcellus



Jeszcze nigdy kroczące majeststycznym krokiem AT-AT nie wyglądały tak okazale. Są także poruszające się na dwóch nogach AT-ST, jeśli kogoś to interesuje.

GameCube

Najlepszy tytuł startowy, w jaki można zagrać na GameCube.

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Lucasarts
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card

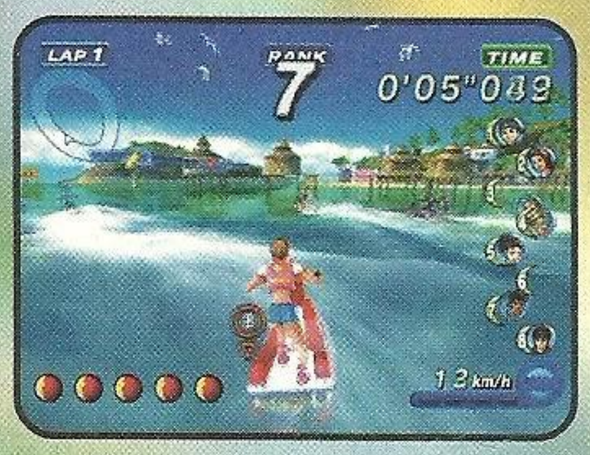
9.6

Wave Race Blue Storm

Wave Race 64 był najlepszym "wodnym" wyścigiem na stare Nintendo. Wave Race na GC ma się równie dobrze, a wygląda o niebo, a może raczej o wodę lepiej.

Na pierwszy rzut oka to prosta, łatwa i przyjemna gra. Prujemy przez fale, aby szybciej do mety. Po chwili przychodzi zastanowienie, a potem konkluzja: Ta gra wcale nie jest prosta! Wcale, a wcale nie jest łatwa. Przyjemność jest...względna. Wszystko zależy od tego, czy podeszło się do Wave Race'a jak do chwilowej rozrywki, czy jak do poważnego i trudnego wyzwania. Jeżeli to pierwsze - cóż, rozczarujecie się. Jeżeli to drugie - sytuacja zmienia się diametralnie. Wyzwań jest bowiem całkiem sporo.

Wave Race przy pierwszym kontakcie może wydawać się ubogi w opcje. Bo tak w zasadzie tylko Championship jest wystarczająco długi i wciągający, by zwrócić na niego uwagę. Dopiero później dostrzega się Time Attack oraz Stunt Mode. Jest też multiplayer, swoją drogą



naprawdę świetny.

W Wave Race nie ma zbyt wielu akwenów, po których możemy pływać. Jest ich osiem, ale za to są dość duże. Do tego dochodzą zmienne warunki pogodowe mające wpływ na wysokość fal i poziom wody. Wysokość fal odbija się na sterowaniu skuterem - podczas burzy jest naprawdę ciężko płynąć tam, gdzie się chce. Z kolei poziom wody odsłania, lub ukrywa przeszkody i skróty. Widoczność również bywa zmienna. Te czynniki bardzo poważnie zmieniają sposób jazdy po tej samej, wydawałoby się, trasie. A niekiedy warunki zmieniają się z okrążenia na okrążenie!

Tryb Championship jest naprawdę trudny. Początkujący gracz może bardzo szybko się zniechęcić. Nie spodziewałem się takiego poziomu trudności w zręcznościowym wyścigu. Was też może to zaskoczyć. Mile lub niemile - to jest względne. Gra ma dość rozbudowane sterowanie, bardzo czułe i wymagające nielichej zręczności - trzeba sporo potrenować.

Wave Race wygląda naprawdę świetnie i trzeba przyznać, że woda zrobiona jest doskonale - choć czasami wydaje się być zbyt przezroczysta (jak mineralna w butelce). Całe otoczenie robi przyjemne, naturalne wrażenie - czy to będzie laguna, jezioro, czy port w środku nocy. Ale na wodę, przezroczystość i bogate tekstury otoczenia poszło zbyt dużo mocy i zabrakło jej na bardziej szczegółowych zawodników i ładniejsze skutery. Te dwie rzeczy troszkę tu momentami nie pasują. Nienajlepsze są też efekty świetlne i cieniowanie, choć na to akurat rzadko mamy okazję zwrócić uwagę podczas wyścigu - nie ma na takie pierdółki czasu. Dźwięki otoczenia, szum fal, świergot ptaków i silniki skuterów brzmią w porządku. Reszta dźwięków jest czysto arcade'owa w swym klimacie. No i ten denerwujący i powtarzający się Pan "jaki to ja mądry jestem" Komentator - ciągle daje jakieś wskazówki, poucza, doradza, wyrzuca to czy tamto... Niech ktoś go w końcu uciszy!

Wave Race jest naprawdę, ale to naprawdę trudną, wymagającą i głęboką grą. Do mistrzostwa dochodzi się powoli i z niemałym wysiłkiem, ale jest przy tym mnóstwo zabawy. Mokra... To jest... Co to ja chciałem powiedzieć? Aaa... Wiem! Mocna pozycja!

Marcellus

GameCube

Dobra i trudna gra. Ale bez rewelacji, niestety.

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* NST
- *Liczba graczy:* 1-4

Wykorzystuje: *Memory Card*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.5

Super MonkeyBall

Jeżeli szukaliście jakiejś party game dla Waszej pachnącej nowością "grajkostki", to możecie już przestać. Super Monkey Ball jest po prostu rewelacyjne!

Swojego czasu grałem na szaraku w grę opartą na bardzo podobnym pomyśle. Było to bodajże Roll Away. Po wykręconych na maxa poziomach zawieszonych w przestrzeni, zasuwało się kolorową piłką plażową. Tu jest niemal tak samo, tylko po co ta małpa w tytule? Ano taka małpka jest zamknięta w przezroczystej piłce i to ona ją napędza. Proste? Proste! Ale jakie grywalne, jakie miodne. No po prostu masakra. A wydawałoby się, że taka cukierkowa, przeznaczona dla małych dzieci (zgodnie z "polityką" wielkiego N, hehehe) produkcja nie przypadnie do gustu staremu koniowi. Nic bardziej mylnego! Nie radzę siadać do niej wieczorem. Można ocknąć się dopiero rano z wypiekami na twarzy i retorycznym pytaniem na ustach: "Kiedy te dziesięć godzin minęło?". Taka jest siła SMB!

Zadanie jest proste - doprowadzić małpkę od punktu A do punktu B w ograniczonym czasie, zbierając po drodze możliwie jak najwięcej bananów. Tyle że tylko na pierwszych kilku, kilkunastu planszach jest to bana(n)lne zadanie. Potem zaczynają się poważne schody. Poziom trudności robi się przerażający. Ale chęć doprowadzenia małpki do miejsca przeznaczenia jest zazwyczaj większa i siedzi człowiek nad jedną planszą, dopóki mu żyć starczy. A potem trenuje (każda plansza, na której byliśmy pojawia się w treningu) i gra od nowa, a potem od nowa... nowa... owa... wa... a... Czas do szkoły/pracy!

Dlaczego to jest takie wciągające? Nie wiadomo! Po prostu jest i już! Nie sprawia tego grafika - prosta, kolorowa i płynna, ale nic powalającego. Podobnie dźwięk - nic niezwykłego: infantylne melodyjki i proste dźwięki. Sympatia do naszych dalekich krewnych lubiących banany i huśtanie się na drzewach też raczej nie. SMB ma jakąś tajemniczą uzależniającą moc, która pochłania gracza i zamyka go w świecie gry, jak małpkę w kuli.

Kula, sfera, piłka - wiadomo jest okrągła, a bramki są dwie... Nie, to nie to. Bramka jest jedna, a drugi jest start. A po drodze są najwymyślniejsze przeszkody. Opisywanie ich wszystkich zajęłoby najbliższych kilka stron. Są elementy ruchome na planszy, jest falujące jak woda podłoże i kładki tak cienkie, że i chirurg nie dałby rady przeturlać tej kulki na drugą stronę... Jest tego mnóstwo, a że fizyka "małpy w kulce" jest jedną z najlepszych, jakie widziałem, to sterowanie naprawdę wymaga od nas ręki snajpera, sapera i chirurga w jednym! Po treningu w SMB nie straszna będzie Wam żadna gra wymagająca obsługi gałki analogowej. Bo w zasadzie tylko gałki się tu używa - przynajmniej w podstawowej grze. Ale są przecież jeszcze mini-gierki i party-gierki! Wyścigi, walki na arenach, skoki (nie narciarskie, ale podobne i nie na długość, ale do celu), bilard, golf, bowling. Pod żadnym pozorem nie włączajcie SMB na imprezie - nie pozbędziecie się gości do rana albo i do wieczora! Możliwe, że nawet groźba nalotu rodziców nie spowoduje jakiejś większej paniki wśród graczy siedzących przy SMB.

Super Monkey Ball to najlepsza gra logiczno-zręcznościowa, w jaką grałem, tyle że piekielnie trudna (uczciwie ostrzegam!). Ale jest to też niemal idealna party-game. W końcu po coś ten "toster" ma cztery wejścia dla padów! SMB to granie w jedną (ale za to jaką!) kulkę.

Marcellus

GameCube

Niemal na równi z Rogue Leaderem. Cacuszko.

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* AMV
- *Liczba graczy:* 1-4

Wykorzystuje: *Memory Card*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.9

Pod względem oprawy graficznej nie jest to szczyt możliwości PlayStation 2. Trzeba jednak przyznać, że gra prezentuje się conajmniej poprawnie.

Deus Ex

Naprawdę trudno jest znaleźć dobrą grę fpp na konsole. PC ma pod tym względem znacznie bogatszy, ciekawszy i lepszy jakościowo asortyment.

Iwcale nie wiąże się to z platformą, na jaką pisana jest gra - jej architektura ma tu niewiele do rzeczy. W przypadku takich produkcji bardzo ważne jest co innego. Sterowanie. A to, w przypadku konsol, jest piętą achillesową praktycznie każdej nowej gry, czy też konwersji z PC. Mniejsza o to, gdy jest to po prostu RPG z widokiem z perspektywy pierwszej osoby, gdzie joypad z powodzeniem pozwoli na mozolną eksplorację kolejnych lokacji, czy też mniej zręcznościowe, a bardziej taktyczne walki. Tutaj sterowanie w większości przypadków pozostaje bez zarzutu. Gorzej, gdy idealna koordynacja podczas walki jest podstawą. Wtedy zaczynają się schody - brak klawiatury i precyzyjnej myszy daje o sobie znać niemiłosiernie, w niektórych przypadkach zupełnie uniemożliwiając grę. Już znakomita większość shooterów na konsole starszej generacji miała zaimplementowaną funkcję obsługi myszy. Klawiatura również była miłym dodatkiem, jednak o przyjemności czerpanej z gry, decydowało właśnie użycie gryzonia. W związku z powyższymi faktami byłem mocno zdziwiony, iż w 2002 roku jakakolwiek gra tego typu wydana na tak przyszłościową platformę, jaką jest PlayStation2, może nie obsługiwać tego pożytecznego urządzenia.

Deus Ex, bo o niej mowa, pojawił się na PC już spory kawałek czasu temu. Przez niektórych okrzyknięty rewelacją, nie zdołał jednak długo konkurować z najlepszymi. Mimo że miał naprawdę spore szanse, by stać się wielkim hitem i protoplastą nowego gatunku, przegrał rywalizację z grami stawiającymi na oczekujących bezpośredniego starcia graczy. Twórcy aspirowali do stworzenia gry innowacyjnej, nieco innej niż produkty obecne na rynku stawiające na brutalność i krwawą jatkę. Zawarte w niej pomysły przemawiały jednak do znacznie mniejszej rzeszy graczy, niż w przypadku tradycyjnych shooterów pokroju Quake'a. Ale tak naprawdę nie ma tu czego porównywać. To zupełnie różne gry.

W przypadku Deus Ex mamy do czynienia z połączeniem shootera fpp, gry przygodowej, skradanki, oraz prostego RPG. Cechy tego ostatniego gatunku możemy zlokalizować patrząc na statystyki głównego bohatera, które mamy za zadanie rozwijać w wybranym przez siebie kierunku. Posiada on kilkanaście współczynników, których poziom możemy zwiększać wedle uznania i w zależności od zdobytych punktów umiejętności. Nie pozostaje to oczywiście bez wpływu na właściwą rozgrywkę. Usprawnienie umiejętności Lockpicking, na ten przykład, przyspieszy otwieranie zamków za pomocą wytrycha. Rifle polepszy z kolei kwalifikacje snajperskie. Swimming - mówi samo za siebie.

Sposób przedstawiania akcji i obecność wielu ciekawych rodzajów broni natrętnie nasuwa skojarzenie z tradycyjną strzelanką. Niech Was nie zwiodą screeny - mimo, iż produkt jest grą akcji, bardziej skłania się w stronę Tenchu czy MGS, niż rzeźni w stylu Quake'a. Niestety, także porównanie do tych gier jest chybione, ale to właśnie one (i PeCetowy Thief) są najbardziej zbliżone w swych założeniach do Deusa. A założenia te obejmują przede wszystkim - w miarę możliwości cichą i skuteczną eliminację przeciwników, kombinowanie, rozwiązywanie prostych, lub nieco bardziej złożonych zadań (tu wyraźnie widać motyw przygodowy), forsowanie kolejnych drzwi. Ostra walka jest niemniej interesującym motywem; nie ona jest jednak w tym przypadku priorytetem. Należy przy tym nadmienić, iż rozgrywka jest bardzo nieliniowa - i choć prowadzi do określonych celów, zwykle jest kilka sposobów na ich osiągnięcie. Bardzo często wybór: "Otwarta walka czy podstępny strzał ze snajperki?" będzie miał decydujące znaczenie dla powodzenia naszej misji. I tutaj po raz kolejny dają o sobie znać wspomniane umiejętności, których poziom powinien być wskazówką, co do obieranej taktyki.

Niebagatelną rolę odgrywa w Deus Ex fabuła. Spójna i intrygująca, a jednocześnie zakręcona i enigmatyczna. Z intra dowiemy się o siejącej zagładę wśród ludzi epidemii. To właśnie lekarstwo na nią stało się ostatnimi czasy bardzo pożądanym towarem. Aby powstrzymać światowy terroryzm i przejmowanie przez jego prowodyrów kolejnych partii leków, ONZ powołuje specjalną jednostkę militarną, zwaną UNATCO, do walki z tymże procederem. Jako JC Denton, najbardziej zaawansowany technologicznie, prototypowy cyborg organizacji, rozpoczynamy pierwszą misję, której skutków nie sposób przewidzieć.

W kwestii szaty graficznej autorzy również pokazali pazury. Przy użyciu nieco odświeżonego engine'u, udało im się ładnie zilustrować przedstawioną fabułę, pozwolić, by podczas kolejnych starć można było poczuć dreszczyk emocji i wykreować naprawdę sporą liczbę interesujących lokacji. Szczegółowych, dopracowanych zarówno pod względem pomysłowości, jak i mrocznego klimatu. Do bezsprzecznych wad muszę zaliczyć zachowanie naszych przeciwników. Zastosowane tutaj algorytmy AI momentami zdają się nie spełniać swej funkcji. Na szczęście naprawdę głupie sytuacje zdarzają się epizodycznie i scena, w której strażnik nie zauważa śmierci stojącego obok kompana, nie powinna Was irytować zbyt często.

Prawdopodobnie ten właśnie akapit zaważy na Waszej decyzji o ewentualnym zakupie. Nie zrozumcie mnie więc źle - Deus Ex jest naprawdę dobrą grą! Bez względu na to, że jest to konwersja, wnosi ona powiew świeżości na skostniały rynek konsolowych gier fpp. Doskonałe pomysły autorów, świetna, niebanalna fabuła okraszona niezłą oprawą audiowizualną jest tym, czego potrzeba naszej konsoli. I pod tymi względami gra nie zawodzi. Jedyny zasadniczy powód, dla którego nie mogę z czystym sumieniem jej polecić, to nieco felerne sterowanie. Analogowe gałki Dual Shocka nie ratują sytuacji w stopniu wystarczającym do idealnej kontroli nad kierunkiem posyłanych pocisków. System automatycznego celowania jest niewątpliwym wsparciem, ale ja już wolę grać w Deus Ex na PC. A patrząc przez pryzmat faktu, iż granie na PC nie jest tym, co lubię najbardziej, chyba zwyczajnie będę zmuszony tę pozycję sobie odpuścić. Nie pozostaje mi nic innego, jak pozostałym spragnionym innowacji konsolowym graczom, którzy są świadomi obecności nieco upośledzonego sterowania, zarekomendować Deus Ex jako naprawdę dobrą, wciągającą i ambitną grę dla prawdziwych wirtuozów joypada.

Gangsta

PlayStation 2

Bardzo dobra gra z kulejącym, niestety, sterowaniem.

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Ion Storm
- *Liczba graczy:* 1

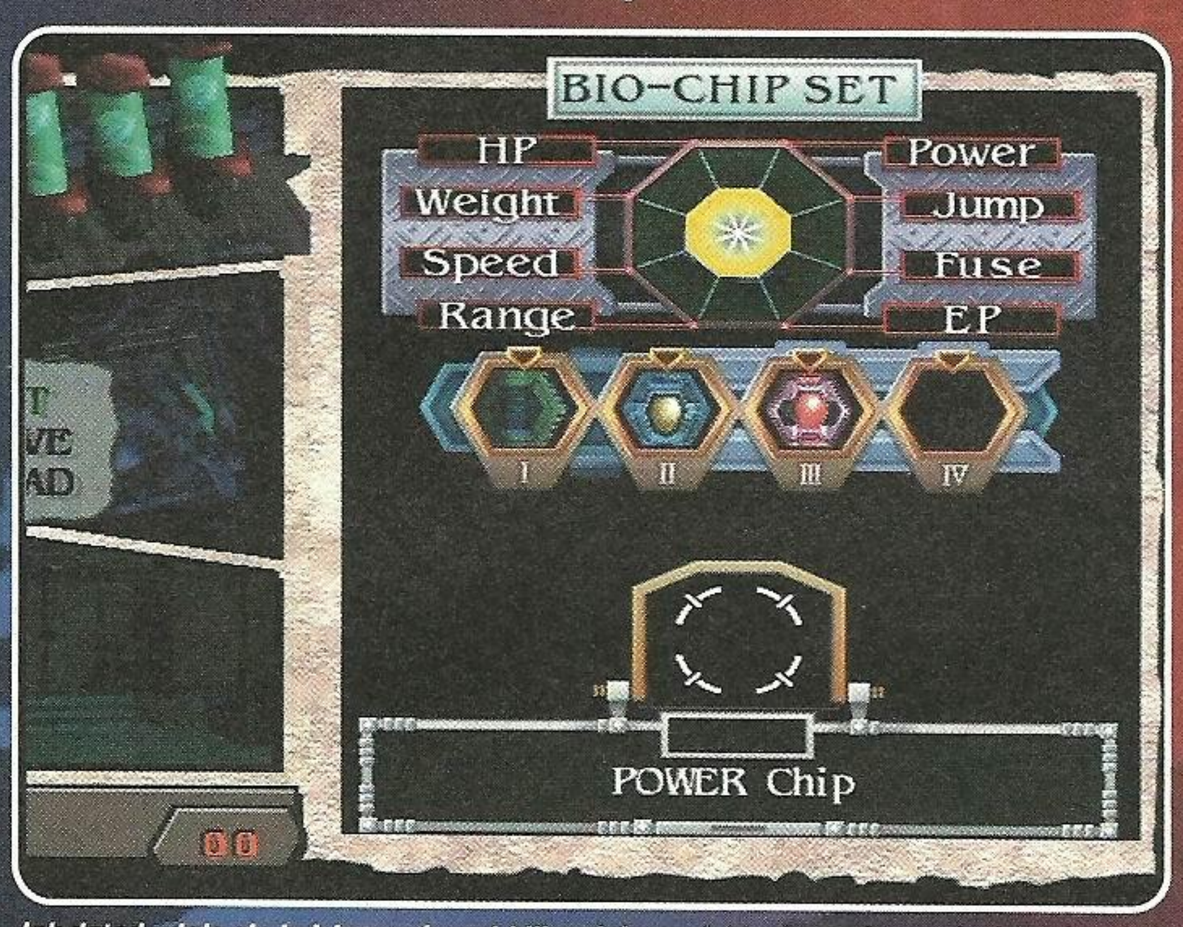
GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.9

D.N.A. - Dark Native Apostle

Historia odkrycia struktury DNA jest jedną z najciekawszych opowieści o nauce. Pomyślcie, że jeden z naukowców, który wpadł na pomysł układu zasad w spirali, miał nieco ponad dwadzieścia lat. I dostał za to Nobla.



Jak dotąd udało się ludziom wykonać kilka ciekawych bionicznych wynalazków. Po pierwsze wszelkiego rodzaju protezy podłączane do układu nerwowego...

Dark Native Apostle ma równie poważny początek jak ten, który właśnie przeczytaliście. Hihihi - zawsze śmieszył mnie tego typu pusty patos w grach. Otóż wyobraźcie sobie zielony migający ekran ze skręconymi w spiralę, połączonymi kulkami. Już? To teraz na tym mrugają napisy: mutacja, geny, genom, genotyp, eksperyment genetyczny... Hihihi - nie ma to jak wrzucić kilka mądrych słów na wstępie i zbudować klimat. Początek gry informuje, że pozycja będzie nowatorska pod względem grafiki. I faktycznie - nie wygląda wszystko źle. Jeśli chodzi o poziomy - najbardziej chyba przypominają Vagrant Story na Playstation, tyle że w klimatach science fiction. Na ekranie widać jedną komnatę, którą można obracać za pomocą przycisków L2 i R2. W tym wszystkim biega sobie nasz ludzik. A kim on jest? To "obiekt testowy" jakiegoś tajnego laboratorium. Pół człowiek, pół maszyna. A dokładniej, wynik eksperymentu bionicznego - połączenia ciała z maszyną. Ma śliczne blond włosy i długi, niebieski płaszcz. Wszystko to wyrysowane w technice cell-shading, ale z jaskrawymi kolorami, co daje raczej złudzenie komiksu Marvela, a nie gry Jet Grind Radio. Idea jest oczywiście taka, że nasz bohater nawiewa z laboratorium, a do tego próbuje rozgryźć zagadkę swojej złożonej tożsamości. Skomplikowany problem, tym bardziej, że - jak się zapewne domyślacie - drzwi nie stoją otworem, a w kanałach roi się od zmutowanych zwierzaków, budyniów i nietoperzy, nie mówiąc już o gorszych genetycznych karłach reakcji. Chodzi o to, żeby odnajdywać znajdujące się w każdej niemal komnacie puzzle. Począwszy od takiego przestawiania skrzyń, żeby dało się po nich skakać, a skończywszy na szukaniu bateryjek do dźwigów, czy kolejnym uruchamianiu dźwigienek, żeby wreszcie dostać się do upragnionego wyjścia. Sądzę, że klimat takich gier jest wszystkim znany i nie ma co się unosić w opisach. Żeby uzupełnić obraz nowatorstwa tego produktu, oprócz faktu, że jest ładny, wspomnieć należy o chipach. Otóż nasz bionik ma w przedramieniu cztery gniazda chipów. Znajduje sobie różne chipy i może je dowolnie konfigurować. Po co? Bazowo nasz ludek potrafi: skakać, biegać, walić komplecik piąchami i nogą, podkładać bomby. Ale jeśli odnajdziemy odpowiednie chipy i ułożymy je w wymaganej kolejności, może się okazać, że np. chip EP, Prędkości i Siły - dają możliwość przyspieszenia do prędkości dźwięku. Każdą konfigurację chipów można zapisywać na karcie pamięci, dzięki czemu - w trakcie gry, kiedy chcemy na przykład skoczyć bardzo wysoko, wciskamy opcję ładowania konfiguracji chipów i wyszukujemy tą odpowiadającą za wysoki skok. Jaki jest tego praktyczny efekt? Otóż - rzecz jasna - zwiększa to komplikację napotykanych zagadek. Nie dość, że skomplikowana jest sprawa ze scenografią - trzeba myśleć jak jej użyć, to jeszcze możliwość kombinacji ułożenia chipów. Zważywszy na to, że przeciwnicy są dość prości, D.N.A. powinno Wam się objawić jako niezła graficznie przygodówka z delikatnymi naleciałościami zręcznościowymi. Dlaczego przygodówka, a nie puzzler? Bo są to raczej zagadki znane z gier przygodowych - przynieś doniczkę, połóż na wadze, urwie się szalka, rzuć nią o ścianę, zegnie się w trąbkę, niż takie jak np. w serii Onimusha - ułóż wzór z rozbitej mozaiki.

Jak już wspominałem, pod względem grafiki wszystko wygląda dość ciekawie. Fajne maszyny, struktury, wciągające labirynty korytarzy. To naprawdę robi wrażenie przemyślanego budynku i otoczenia. Niemal analogicznie scenariusz - dość wciągający i pomysłowy. Na przykład pamiętam, że na samym początku, kiedy stajemy przed dwoma wielkimi dziwolągami w kanałach, naszego bohatera zaczyna boleć głowa i cofa się pamięcią do momentu, gdy był szkolony w wykorzystywaniu mocy - retrospekcja posłużyć ma naszemu treningowi praktycznemu. Rewelacyjny pomysł.

Z jednej strony produkt fajny, z drugiej nieco nużący. Potwornie rozbudowane menu i opcje konfiguracji przedmiotów, instrukcji, map, chipów - to, co nosimy po kieszeniach, przebija dalece bohaterów gier FPP. Nie zmieściłoby się na ciężarówce. I z wszystkim tym trzeba kombinować. Przytłaczająca perspektywa. To jest gra dla wnikaczy. Dla takich, którzy lubią pobiegać, poprzynosić dziesiątki przedmiotów w jedno miejsce, żeby zobaczyć, który zadziała. Dla kombinatorów. Dla - to słowo ostatnio często się pojawia - menedżerów postaci. Bo tu naprawdę jest czym zawiadywać. Dobry produkt, ale bez przesady.

Grabarz

Po wtóre sztuczne oko - istnieje możliwość podłączenia struktur elektronicznych do kory wzrokowej w mózgu, tyle że obraz będzie czarno-biały (podobno).

PlayStation 2

Zabawna sprawa. Szkoda, że Europa czekała aż rok.

- *Wydawca:* Virgin
- *Producent:* Hudson Soft
- *Liczba graczy:* 1

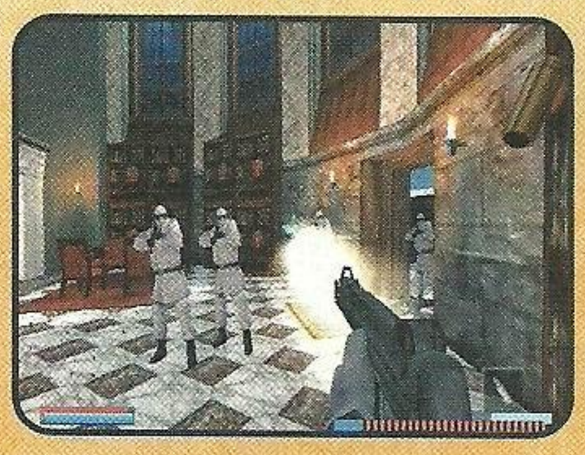
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.0

No One Lives Forever

Przyszedł kiedyś Spielberg do Lucasa i powiedział: "Chcę zrobić jakiegoś Jamesa Bonda". Na to Lucas: "Mam lepszy pomysł - zróbmy film, który będzie jak Bond, ale lepszy". I tak powstał Indiana Jones.



Generalnie lepiej atakować z zaskoczenia - długie wymiany ognia ze strażnikami nie prowadzą do niczego dobrego. Cicho, bezszelestnie, od tyłu...

I o ile Jones ma swoją parodię w formie Larry Croft, o tyle, jak dotychczas, Bond nie miał swojego damskiego odpowiednika, który tak dosadnie eksponował jego szowinistyczne zagrywki. Ale wraz z nadejściem produktu No One Lives Forever, epoka beztroski boskiego Jamesa ma się skończyć. No One Lives Forever jest dość stara - ukazała się blisko dwa lata temu na komputery PC i widać to już właściwie na pierwszy rzut oka. Nie dołożono tak wielkich starań w poprawę jakości graficznej produktu, jak miało to miejsce w przypadku Half Life na Playstation 2 i z przykrością stwierdzić muszę, że grafika zdecydowanie zaniża ocenę tego ciekawego produktu. Po pierwsze: zbyt uboga scenografia - z daleka już widać grę starszawą. Puste ściany, proste tekstury, schematycznie ponakładane cienie. W zasadzie grafika jest akurat na takim poziomie, żeby nie powiedzieć o niej "słaba", a "średniawa". Po wtóre powiedzmy sobie uprzejmie, że strzelanki FPP powinny działać płynnie, nie tracić klatek i w ogóle. No cóż - tu tak nie jest. Ostatnią wadą gry jest jej czas ładowania. Potworny. Każdy epizod w misji. A niektóre są naprawdę trudne i prawdę mówiąc - czekanie na załadowanie misji zniechęca bardziej niż grafika.

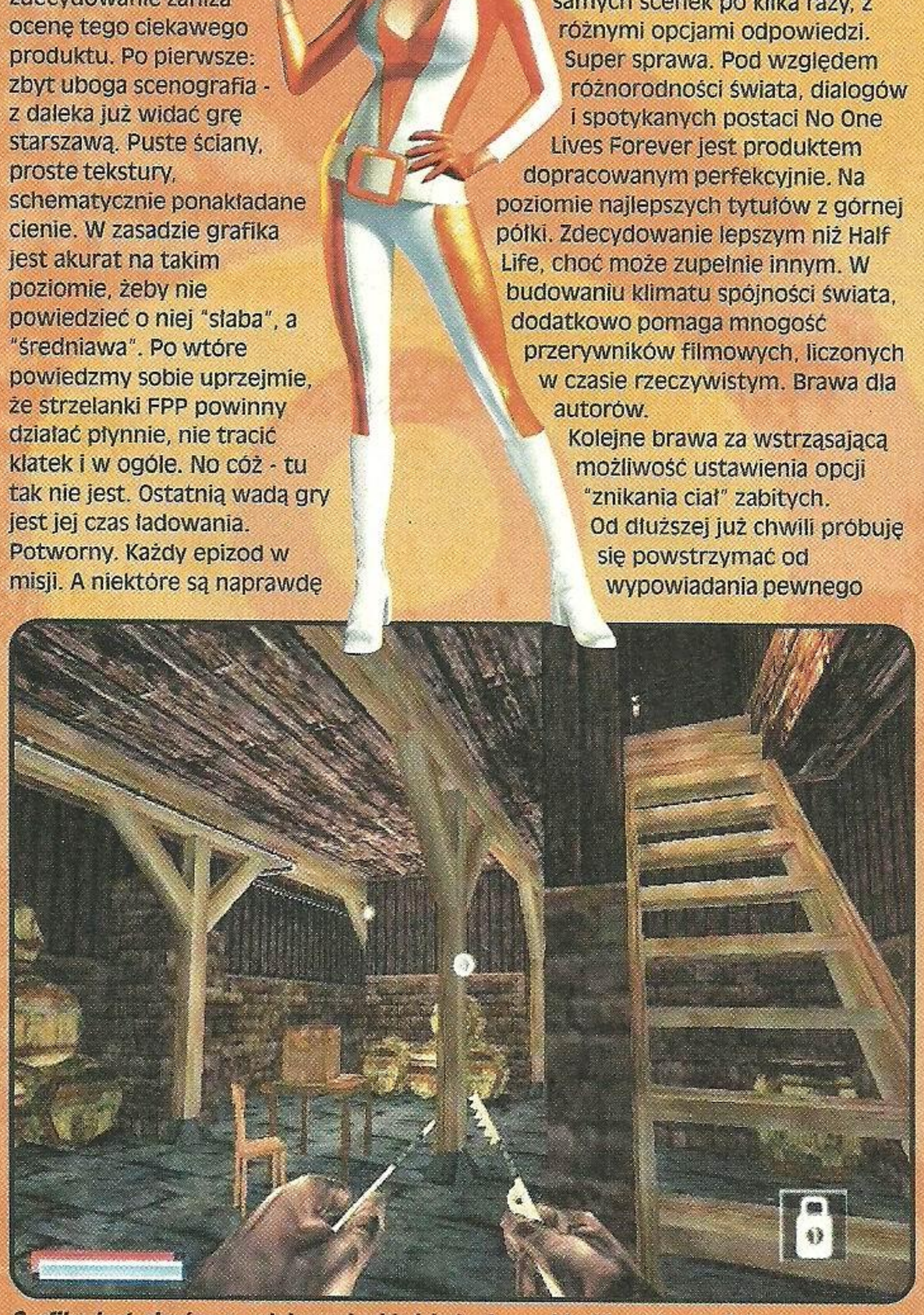
Pewnie dziwicie się nieco, że zaczynam od grafiki, niewiele mówiąc o samej grze. Cóż - chciałem wywalić wszystkie śmieci, a dopiero potem porządkować. Bo poza grafiką - naprawdę w No One Lives Forever można się wciągnąć.

To rewelacyjnie zbudowany świat. Główna bohaterka Cate Archer jest osóbką nadzwyczaj atrakcyjną, butną i rezolutną - że tak powiem. Okazjonalnie mamy szansę wybrać metodę odpowiedzi na zadawane pytania, czy zagajania rozmowy - polecam wybór tekstów jak najbardziej kokieteryjnych i pikantnych. Fajnie to wszystko działa. Popróbujcie też odgrywania tych samych scenek po kilka razy, z różnymi opcjami odpowiedzi. Super sprawa. Pod względem różnorodności świata, dialogów i spotykanych postaci No One Lives Forever jest produktem dopracowanym perfekcyjnie. Na poziomie najlepszych tytułów z górnej półki. Zdecydowanie lepszym niż Half Life, choć może zupełnie innym. W budowaniu klimatu spójności świata, dodatkowo pomaga mnogość przerywników filmowych, liczonych w czasie rzeczywistym. Brawa dla autorów.

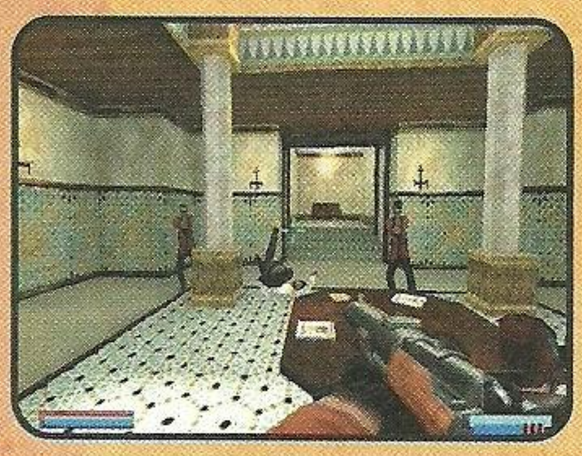
Kolejne brawa za wstrząsającą możliwość ustawienia opcji "znikania ciał" zabitych. Od dłuższej już chwili próbuję się powstrzymać od wypowiadania pewnego świętego tytułu, którego nie powinno się wymawiać na daremne, ale chyba nie mam innej możliwości. Otóż - faktycznie - ta gra jest podobna do Metal Gear Solid. Na pewno nie tak widowiskowa, ale ma świetne postacie, scenariusz i pewne zapożyczone patenty. Na przykład, w zależności od tego, po jakim gruncie się przemieszczamy - strażnicy usłyszą nas, lub nie. Sugeruję wybieranie dywanów i skradanie się w kucki po każdej innej powierzchni. Z drugiej strony sama mnogość dostępnych gadżetów. Pistolety, karabiny, czy proszek rozpuszczający zwłoki - wystarczy posypać trupka, a zniknie w chmurze żółtego dymu, rozpuszczając się bez śladu. Można też używać wytrychu do otwierania zameczków. Tu z pomocą przychodzą kapsułki z trucizną - taki dyngs zamontowany na końcu wytrychu umożliwi zastosowanie go w najdelikatniejszych sytuacjach. I to też jest fajne.

No i jestem teraz w kropce. Jak ocenić tak nierówny produkt? Spędziwszy przy nim parę długich godzin - nie ukrywam - wciągnąłem się. I to było fajne. W końcu przestała mi przeszkadzać nierówna grafika, jakieś rozmycia, utrata klatek. Na pewno bawiłem się przy tej grze lepiej, niż przy o niebo lepszych graficznie produktach. I to też jest fajne. Że grając w No One Lives Forever z czasem wciągamy się w akcję i próbujemy na nią wpływać. A można - bo akcja nie jest liniowa - każdy scenariusz można sobie rozwiązywać dowolnymi metodami - byle efekt końcowy został osiągnięty. Największa wada? Długie dogrywanie. Faktycznie, niektóre misje kończymy często wkrótce po rozpoczęciu - na przykład misja druga, w której trzeba ochraniać rządowego ważniaka. Siedzimy w oknie hotelowym i mamy strącać czających się nań potencjalnych zabójców. Nie jest łatwo. A człowiek się nudzi widząc ciągle napis "loading". Moja ocena ilościowa jest poniżej, jakościowa powyżej - każdy może wybrać coś dla siebie.

Grabarz



Grafika jest nierówna, miejscami widać jednak przebłyski geniuszu. Szkoda, że to tylko kolejna konwersja z PC, do której autorzy średnio się przyłożyli...



NOLF w liczbach:

Podsumujmy skarby z No One Lives Forever:

1. Piętnaście misji bazowych podzielonych na łączną liczbę czterdziestu scen.
2. Cztery misje zaprojektowane ekskluzywnie na Playstation 2, niedostępne nigdzie indziej.
3. Trzydzieści rodzajów broni: pistoletów, karabinów, miotaczy granatów a nawet kusz z lunetami i zatrutych ostrzy.
4. Możliwość: nurkowania w powietrzu z samolotu, nurkowania z rekinami, jazdy na motocyklu i skuterze śnieżnym.
5. Dwudziestu oryginalnych przeciwników godnych agentki Wywiadu: od jednookich pijaków, po śpiewaczki operowe.

PlayStation 2

Ciekawa gra, ale brakuje jej czegoś. Czego? Hmm...

- *Wydawca:* Atlus
- *Producent:* Atlus
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

6.8

Spider-Man The Movie

Kilka lat temu Neversoft odpalił petardy ze swoim Spider-Manem na PSX, a niedawno również na PSOne ukazała się kontynuacja opracowana przez Treyarch. Kolejne przygody Spideya oszą podtytuł „The Movie".

Dziwnym nie jest - gra podąża tropem scenariusza filmu. Film w USA jest już wyświetlany w kinach i zbiera świetne recenzje. Na nasze ekrany trafi niebawem, bo w czerwcu. Niepisana zasada wyznawana przez wielu twórców gier mówi, że nie należy naprawiać tego, co nie jest zepsute. Spidey na PSX nie był zepsuty, a wręcz przeciwnie - jak na możliwości stareńkiej konsolki prezentował się dobrze. Zresztą cały koncept gry był na tyle dobry, że w zgodnej opinii recenzentów i graczy przerwał klątwę kiepawych gier z popularnymi superbohaterami. Wracając jednak do tematu: Spider-Man The Movie to praktycznie ta sama gra z odświeżoną grafiką, nowymi poziomami i kilkoma nowymi, nawet ciekawymi patentami. W żadnym wypadku nie jest to jednak żaden przełom. A szkoda, bo z PS2 można wycisnąć dużo, dużo więcej.

Jeśli graliście w poprzednie części, z pewnością ucieszy Was fakt, że sterowanie pozostało bez zmian. Jest wszakże nowa opcja włączenia zaawansowanej kontroli nad umiejętnościami Spideya, która pomaga nie pogubić się w ogniu walki.

Fabuła... Hmm, aby nie psuć przyjemności z oglądania filmu nie będę za bardzo w nią wnikał. Dość powiedzieć, że śledzimy drogę Petera Parkera od lamusa, aż do superbohatera walczącego ze złem wszelakim, a w tym przypadku z Zielonym Goblinem. Na szczęście autorzy pozwolili sobie na pewne urozmaicenia i wprowadzili kilku innych bossów - między innymi doskonale znanego z drugiej części gry Shockera, a także Vulture i Scorpiona. Walki z nimi są emocjonujące, choć naturalnie polegają przede wszystkim na wykryciu ich słabych punktów oraz wypatrzeniu ścieżek, jakimi się poruszają.

Nowością są także misje wymagające cichego podejścia do tematu - skradania się, krycia w ciemnościach i generalnie unikania hałasu. Pojawił się nawet specjalny wskaźnik "zaciemnienia" - chowamy się w ciemnym kącie, a wskaźnik informuje nas o tym, że jesteśmy niewidzialni. W sumie dość ciekawa sprawa, ale nie spodziewajcie się skradanki na przykład w stylu Tenchu. Słowo o umiejętnościach naszego bohatera. Naturalnie potrafi wspinać się po pionowych ścianach i pełzać po suficie. Może strzelać pajęczyną z rąk i przeciągać się po niej, wiązać nią przeciwników czy zbudować sobie specjalną tarczę.

Spidey całkiem nieźle też tłucze wrogów; do tego celu ma kilkanaście kombosów, o których istnieniu dowiaduje się w trakcie gry.

Niestety w Spider-Manie zawodzą elementy przygodowe. Bieganie po poziomach w poszukiwaniu przedmiotów, czy cofanie się do początku, by coś przełączyć, robi się nudne i to szybciej niż się spodziewacie. Fakt - walki są momentami zabawne, a szeroki wachlarz ruchów bohatera i zastosowania pajęczej sieci bardzo poprawia zarówno widowiskowość, jak i radochę z przechodzenia gry. Ale bez nich byłoby krucho.

Pojedynki z bossami przeplatają właściwą grę. Są nawet ciekawe i efektowne, choć momentami aż za bardzo stereotypowe.

Największą przeszkodą w pełnym rozkoszowaniu się pajęczymi umiejętnościami Spideya jest... Kamera. Niestety, szaleje i to aż za bardzo. Co prawda istnieje możliwość jej ręcznego ustawiania i centrowania za bohaterem, ale po pewnym czasie robi się to zwyczajnie upierdliwe i męczące. Kamera lokuje się tylko przy walkach z bossami.

Grafika jest mocnym punktem tej pozycji, przynajmniej na obrazkach. Peter w kostiumie Spidera wygląda znakomicie i tak też się rusza. Przeciwnikom Pajęczaka także nie można wiele zarzucić, szczególnie gdy weźmiemy pod uwagę, że jednocześnie na ekranie znajduje się kilku z nich. Choć miejscami drażni, że wyglądają strasznie podobnie.

Najładniej wygląda miasto, nad którym śmiga nasz bohater. Ślicznie prezentują się wieżowce i liczne domki w tle. Otoczenie odbija się w szybach, widać nawet ruch na ulicach znajdujących się daleko w dole. Wnętrza budynków nie są już tak efektowne, ale również spełniają swoje zadanie. Tekstury nie rozłażą się, jest sporo interaktywnych przedmiotów. Ogólnie - git. Natomiast animacja momentami zwalnia. Na szczęście nie do takiego stopnia, by powodowało to jakieś wielkie rozdrażnienie, czy przeszkadzało.

Głosy postaci podkładają aktorzy z filmu - Spideya robi Tobey Maguire, a Zielonego Goblina Willem Dafoe. Ten drugi wyszedł naprawdę świetnie; z kolei Tobey niespecjalnie przykładał się do sesji nagraniowej. Wypadł po prostu blado, a jego komentarze czasami zamiast śmieszyć - drażnią. Rytmiczna muzyka jest w porządku; zagrzewa do walki i stara się budować klimat. Reszta efektów nie wybija się ponad przeciętną.

Gra jest dłuższa niż poprzednie części i zapewnia kilkanaście godzin zabawy. W miarę postępów odkrywamy bonusy w postaci szkiców czy nawet mini-gry przypominającej kręgle. Jednak największą atrakcją, która pojawia się po ukończeniu, jest dodatkowy scenariusz pozwalający na przejście całości nieco z innej strony, a mianowicie jako Green Goblin. Fajna sprawa i dwa razy więcej zabawy.

Spider-Man The Movie jest ciekawą propozycją zarówno dla fanów Pająka, jak i graczy preferujących dość klasyczną zabawę w szukanie przedmiotów i stukanie kolejnych hord przeciwników. Próżno tu jednak szukać rewolucji, czy ciekawych nowych mechanizmów. Gra - mimo, że niezła - troszeczkę mnie rozczarowała.

Gulash

Jedną z najfajniejszych akcji, jakie może wykonywać Spidey, jest chodzenie po ścianach i suficie. Niestety, szalejąca kamera tego nie ułatwia.

PlayStation 2

Kontynuacja przygód Spideya z pewnością spodoba się fanom.

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Treyarch
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.3

Chyba nie można inaczej określić tej grafiki, jak archaiczna. Są pewne granice tolerancji. Ten zestaw jest zdecydowanie tylko dla kolekcjonerów.

Final Fantasy Anthology

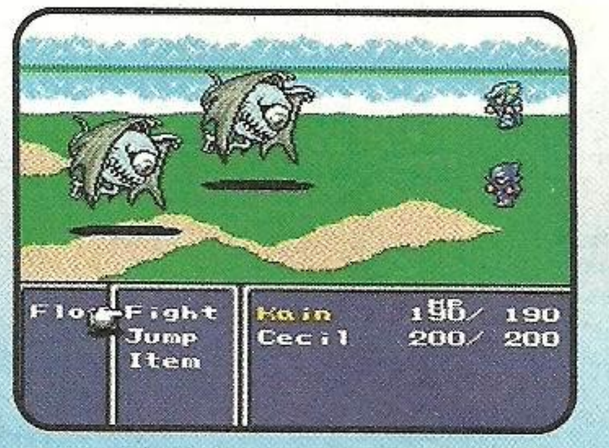
Wow! To się ciągnie jak brazylijski serial - kolejny miesiąc i kolejny "finalowy" zestawik. Swoją karierę niegdyś rozpoczynałem od pisania o Final Fantasy i pewnie na ostatniej części ją również zakończę. Pewnie gdzieś tak w okolicach FF XXXV...

Właśnie. Nikt z nas nie jest w stanie powiedzieć, ile jeszcze powstanie kolejnych gier z tej kultowej serii. Możemy jednak z całą pewnością określić, ile już powstało. Nie to jest jednak celem tej recenzji. Ma ona za zadanie zapoznanie Was z kolejnym odważnym krokiem wydawcy próbującego trafić w gusta europejskich miłośników Finala. Nowa kompilacja starych gier Squaresoftu składa się z dwóch pozycji, których europejscy posiadacze PlayStation nie mieli jeszcze okazji przetestować na swoich maszynach – Final Fantasy 4 oraz Final Fantasy 5. Obydwie zaserwowano w praktycznie niezmienionej formie w stosunku do ich SNES'owych odpowiedników – dodanie tu i ówdzie filmowych wstawek nie ma większego wpływu na grywalność. System gry pozostał także nietknięty, tak jak i pozostałe fragmenty gier – osoby mające wcześniej styczność z którąś z nich, czy to za sprawą importu, emulatora, czy też pierwowzoru, bez problemu odnajdą się w świecie FF.

Czwarta część, mimo iż niezbyt rewelacyjna, ma prawo zainteresować nie tylko kolekcjonerów, ale także miłośników obecnych finali – tych ostatnich jednak, bardziej jako ciekawostka, niż pełnowartościowy produkt. Staroszkolna oprawa audiowizualna to oczywiście standard. Kiedy dołożymy do tego niezbyt górnolotną i dziwnie rozwijającą się fabułę, zabawne wpadki w tłumaczeniu wypowiadanych przez bohaterów kwestii, oraz kilka nieco mniej istotnych niedoróbek, powstanie obraz pierwszej gry z serii FF wydanej na 16-bitowe Super Nintendo.

Warstwę fabularną tej części trudno porównywać do najlepszych. Kierując krokami zbuntowanego rycerza Cecila, obracającego się przeciwko okrucieństwu i bezwzględności panującego władcy, przychodzi nam po raz kolejny odbyć nieodzowną wyprawę, zakończoną pojedynkiem z nieznanym wcześniej przeciwnikiem. Główną siłą napędową całej historii są ponownie magiczne kryształy, będące przedmiotem pożądania niejednej osoby. Odsłona piąta została nieco usprawniona graficznie – wszystko jest o wiele bardziej szczegółowe, począwszy od ruchów postaci, a na wykonaniu lokacji skończywszy. Również o wiele bardziej trafia w mój gust kolorystyka FF5. Barwy są umiejętnie dobrane do lokacji, co także jest czynnikiem sprawiającym, iż gra wydaje się o wiele ładniejsza. Także jej strona merytoryczna prezentuje znacznie wyższy poziom niż poprzedniczka. Gra już od początku potrafi wciągnąć w swój wir większość wielbicieli serii. Ma na to wpływ kilka czynników, z których najważniejszym jest bez wątpienia specyficzny klimat świata FF, kilka interesujących usprawnień w systemie gry (w stosunku do poprzednich części), bardziej wiarygodni i wyraziści bohaterowie, całkiem ciekawa historia (choć, jak się pewnie domyśliliście, chodzi o magiczne kryształy...).

Kierujemy tu poczynaniami czwórki wędrowców, których misją jest (niespodzianka!) uratowanie świata. Gra od początku zwiastuje nam wielką katastrofę, której zapobiec może tylko nasza dzielna drużyna, przy wydatnej



pomocy ze strony gracza. Pomimo lekko zakręconej fabuły, ku mojemu zdziwieniu stwierdziłem, że gra ma w sobie to coś, co z powodzeniem potrafi zmusić nas do jej ukończenia. Pomimo swoich lat wciąga, a to naprawdę jej bardzo mocny atut.

Final Piąty był także w swoim czasie pierwszą grą o tak pomysłowo rozbudowanym systemie rozwoju bohaterów. Każdą postać można kształcić w jednym z 21 dostępnych zawodów, przy czym każdy z nich charakteryzuje się indywidualnymi zdolnościami do zdobycia. Wyuczone już umiejętności można także przenieść z jednej profesji na drugą, co definitywnie zwiększa swobodę gracza, jeśli chodzi o kreowanie postaci i dostosowywanie rozgrywki do własnych preferencji. Warto też wspomnieć o istnej „tęczy" magów obecnych w grze – prócz białego i czarnego znajdziemy także czerwonego i niebieskiego, z przypisanymi im magicznymi sztuczkami. Stare pomysły co jakiś czas odradzają się w nowej formie – po kilku częściach przerwy, niebieską magię mogliśmy podziwiać w odsłonie ósmej (choć i tak w poprzednich właściwe jej czary „przemycono" do gry w nieco innej formie – vide Enemy Skills w FF7). I to by było na tyle, jeśli chodzi o najważniejsze aspekty systemu gry.

Jeśli chodzi o moje podejście do starszych Finali niewiele się zmieniło - wciąż największą wadą pozostaje dla mnie archaiczne sterowanie – brak możliwości bardziej płynnego kierowania postacią, niż tylko skręcanie pod kątem prostym. Jak widać nic na to jednak nie poradzimy – gry zostały przeniesione na PSX dokładnie w takiej formie, w jakiej mogli je oglądać gracze 10 lat temu. Aczkolwiek, myślę, że dla kogoś, komu zależy na poznaniu korzeni serii, nie jest to odpychająca wada – jeżeli ktoś jest w stanie wytrzymać pikselowatą grafikę, niezbyt zróżnicowany sposób prezentowania akcji, czy stojący na podobnie wysokim (czyli kiepskim) poziomie dźwięk – poradzi sobie również ze sterowaniem.

W porównu do wydanego u nas niedawno zestawu zawierającego FF6 oraz grywalne demo FFX na DVD, Final Fantasy Anthology wypada dosyć blado. Tak się bowiem składa, że to właśnie część szósta wiedzie prym wśród oldschool'owych RPG'ów (wraz z niezapomnianym Chrono Triggerem). Można zatem rzec, iż potencjał drzemiący w starych grach Square został wyczerpany do granic możliwości. To, co obserwujemy teraz, nie jest może próbą nabicia klienta w butelkę – większość zainteresowanych wie bowiem, co i jak. Niemniej, jest to propozycja skierowana do znacznie węższego grona odbiorców niż gry produkowane obecnie. Final Fantasy Anthology to klasyka, i jeszcze raz klasyka. Kto spodziewa się po niej oszałamiających doznań, zawiedzie się srodze. Jeśli jednak podejść do zestawu jak do swego rodzaju lekcji historii gier, okazuje się on całkiem interesujący. A jego niska cena, podobnie jak w przypadku FF6, ponownie przemawia na plus.

Gangsta

Piąta część - co zrozumiałe - prezentuje się już nieco lepiej, niż „czwórka". Ale i tak grać w to będą jedynie najbardziej wytrwali „fajnalowcy".

PlayStation

Tylko dla kolekcjonerów i amatorów klasyki.

- ***Wydawca:*** *Sony*
- ***Producent:*** *Squaresoft*
- ***Liczba graczy:*** *1*

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
MIÓD 6

Wykorzystuje: *Memory Card*

4.9

Final Fantasy X

Tylko do 28 maja br. Final Fantasy X w zamówieniach przedpremierowych w cenie 199 PLN!

http://www.sony.com.pl/psxshop

Konkurs!

Do wygrania: Cztery gry Final Fantasy X na PS2 i dwa razy Final Fantasy 6 na PSX z demem FFX!

Zadanie: Podaj imiona 15 postaci, które wystąpiły w poprzednich grach z serii Final Fantasy.

Odpowiedzi na kartkach pocztowych ślijcie pod adresem: Neo Plus, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81

Na odpowiedzi czekamy do końca czerwca.
Rozwiązanie konkursu w numerze lipcowym.

Sponsorem konkursu jest firma Sony Poland sp. z o. o.

POCKET

Witamy w Kieszeni! Moc twórcza kieszonsolek nieco się w tym miesiącu rozproszyła. Nintendo zaczyna zastanawia się, jak sprzedać Gamecube, zza morza przemyka Gamepark 32. Co do GameBoy Magazynu, szef już wypowiedział się we wstępniaku. Ale już niebawem powinno wszystko być OK.

pocketto@wp.pl

news - news - news - news - news - news - news - news

Wraz z rozpoczęciem prac nad drugą częścią filmu Shrek, postanowiono zrobić grę pod tym samym tytułem. Jak pamiętacie, pierwsza część Shreka zaowocowała mordobiciem koszmarnego sortu na GameBoya Color. Liczymy na to, że tym razem nie zabraknie twórcom inwencji.

Analogicznie - podpisano już umowę na produkcję gry Men in Black II. Analogii można by doszukiwać się wiele - pierwsza część także była totalną porażką. Może jedyne pocieszenie, to fakt, że chyba raczej nie będzie już gorzej.

Counter Terrorist Special Forces wygląda z daleka jak francuska wersja Metal Sluga. Dobre to wieści, nieprawdaż? Taki sam widok na akcję, mnóstwo broni: karabin, granaty, miotacz ognia, wyrzutnia rakiet, tryb snajperski, a nawet możliwość pilotowania helikoptera Apache. Do tego możliwość użycia linki z hakiem i spadochronu. Dwanaście poziomów, bossowie, trzy postacie do wyboru i możliwość gry z kumplem po kabelku - to będzie bezdyskusyjnie hit. Czekamy z niecierpliwością - na obrazkach wszystko wygląda ślicznie.

Droopy's Tennis Open to kolejna francuska gra. Brawa dla tego kraju. Będzie to zabawka tenisowa, w której wystąpią postacie znane z kreskówek. Autorzy stawiają na rozrywkę. Sześć postaci, kilka rodzajów nawierzchni i kortów, mini-gierki, możliwość zabawy w kilka osób (do czterech). Będzie śmiesznie i zręcznościowo.

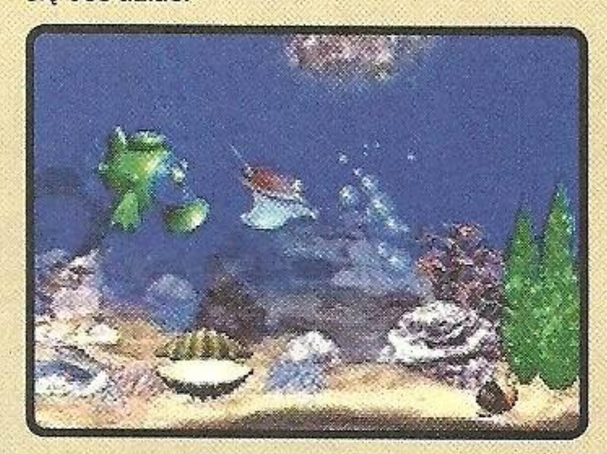
Trzysta dźwięków, czterdzieści ścieżek dźwiękowych, a do tego trzy piękne stoły: Tarantula, Jailbreak oraz Daredevil. Oto nowy pinball na GBA, który ma się ukazać już za miesiąc. Produkt wygląda doprawdy przepięknie, a sześć poziomów trudności daje zabawę na długi czas. Dodajmy, że stoły są renderowane w 3D, co pozostawia nas bez wątpliwości, że Pinball Advance będzie czymś nowym dla GBA. Na to liczymy.

Lego Football Mania to kolejny produkt, który próbuje się podczepić pod Mistrzostwa Świata w Kopaniu Piłki. Tym razem jednak z nieco innej strony - bardziej rozrywkowej. Będzie oczywiście klimat piłkarski, ale okraszony blisko setką różnych legudków do wplecenia w drużynę i dziesięcioma środowiskami gry. Jako przyprawa cztery tryby rozgrywki i znajdźki, dzięki którym nasza piłka zamieni się na przykład w rakietę i pomknie w kierunku bramki przeciwnika. Jest szansa na mały uśmiech na naszych twarzach. Na to czekamy.

A skoro już jesteśmy przy grach piłkarskich, polecamy uwadze znamienity tytuł: Go Go Beckham(tm) Adventure on Soccer Island. O raju. A cóż to będzie? Beckham będzie pomagał mieszkańcom pewnej wyspy pokonać rzucony na nich zły czar. Za pomocą swoich cudownych umiejętności piłkarskich rozłoży na łopatki złych najeźdźców, którzy próbują opanować wyspę. Ni to puzzler, ni zręcznościówka, ni przygodówka. Na pewno tytuł dla młodszych graczy, żeby nie przeszkadzali tatusiowi grać w David Beckham Soccer. I przy okazji pretendent do tytułu: "Najgłupszy tytuł gry roku".

The Scorpion King: Sword of the Osiris będzie grą na podstawie filmu, który aktualnie możecie oglądać w kinach. Gdyby porównywać tytuł do czegokolwiek, co możemy aktualnie oglądać na ekranikach GBA, to pewnie najbliższy mu jest Tomb Raider, albo Mumia. Sporo biegania, skakania i machania bronią. Nie zabraknie zapadni, dźwigni i prostych puzzli. Więcej jednak w tym wszystkim zręcznościówki. Nie widzimy tu jakiegoś monumentalnego potencjału, ale wstępnie nie jest najgorzej.

Sea Monkeys - będzie rządzić. Gra jest zręcznościowo-logiczną produkcją, której akcja w stu procentach toczy się pod wodą. Graficznie powalająca, a do tego siedemdziesiąt poziomów. Obrazki są po prostu nie do opisania - naprawdę zaczyna się coś dziać.

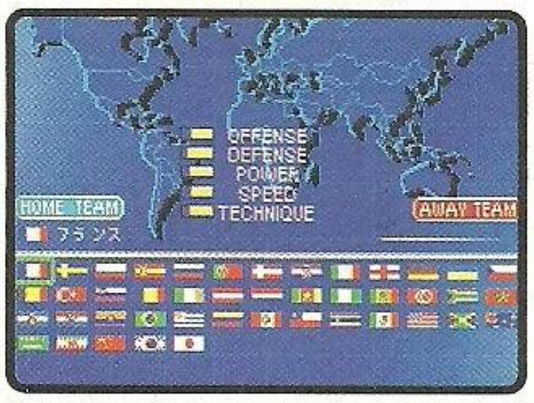


Kong the Animated Series to seria kreskówek o przygodach King Konga. Znak naszych czasów - brak już postaci do umieszczania na stanowisku "bohater gry", tak jak zaczyna brakować klasyki literatury do ekranizacji w Polsce. Tymczasem gra będzie naprawdę ładnym platformerem. Jeśli można tak powiedzieć, mamy do czynienia z jakąś kolejną generacją gier na GBA, bo pewien standard piękna da się już ustalić. Trzeba powiedzieć, że gwiazdka tego roku może nas nie jednym jeszcze zaskoczyć.

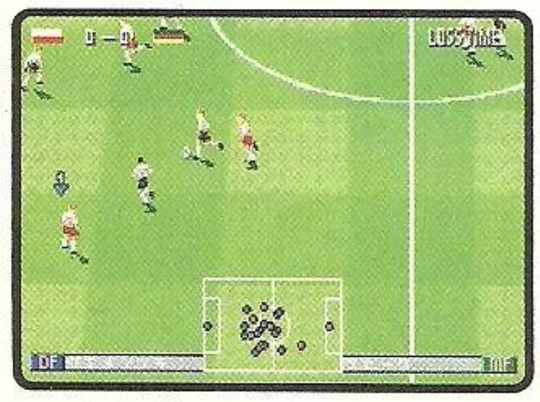
Kemco opracowuje odtwarzacz plików mp3 dla GBA. Oprócz możliwości odtwarzania wybranych utworów, będzie także opcja nagrywania, którą umożliwić ma wbudowany mikrofonik. Dzięki temu także Japończycy będą mogli pobawić się w swoje ukochane karaoke. Fajny pomysł.

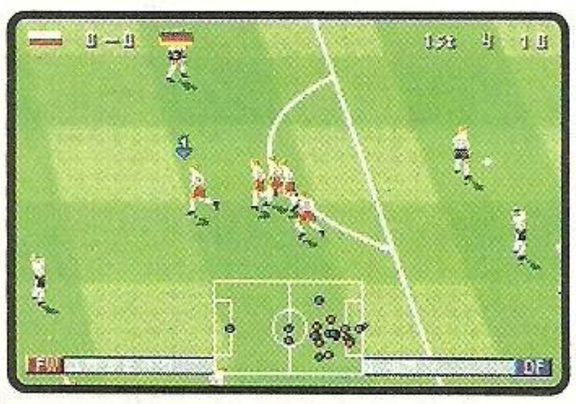
Capcom na nadchodzących targach E3 zaprezentuje między innymi gry Mega Man Battle Network 3 i Street Fighter Alpha 3.

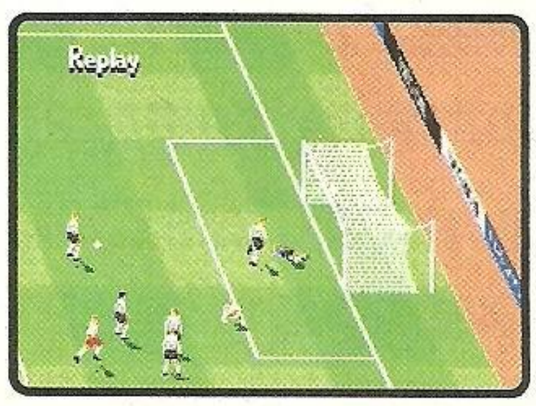
Winning Eleven 6 na GBA!



Dla wszystkich fanów ISS'a - Winning Eleven 6 ukazało się także na GBA (na razie oczywiście w Japonii). Grafika - świetna, pełny komentarz, a przede wszystkim grywalność zbliżona do ISS Pro Evolution na PSOne! W przeciwieństwie do International Superstar Soccer na GBA, ta gra jest dziełem mistrzów z Konami Tokio! Czekamy na europejską wersję (zapewne będzie nazywać się Pro Evolution Soccer) i gryziemy z niecierpliwości paluchy...







Star Wars Rogue Leader — GCN

Wszystkie poziomy
Wpisz "!??QWTTJ" jako kod, ale R2D2 nie piknie po wpisaniu. Teraz wpisz "CLASSIC". Jeżeli zrobisz to poprawnie, R2D2 zapika. Uwaga: Ten kod nie odkrywa bonusowych misji.

Poziom - Asteroid Field
Jak wyżej. Kod pierwszy - "TVLYBBXL". Kod drugi - "NOWAR!!!".

Poziom - Death Star Escape
Jak wyżej. Kod pierwszy - "PYST?OOO". Kod drugi - "DUCKSHOT".

Poziom - Revenge On Yavin
Jak wyżej. Kod pierwszy "OGGRWPDG". Kod drugi - "EEKEEK!".

Poziom - Triumph Of The Empire
Ja wyżej. Kod pierwszy - "AZTBOHII". Kod drugi - "OUTCAST!"

Podwojona liczba żyć
Jak wyżej. Kod pierwszy - "JPVI?IJC". Kod drugi - "RSBFNRL"

Imperial Shuttle
Jak wyżej. Kod pierwszy - "AJHH!?JY". Kod drugi - "BUSTOUR".

Millennium Falcon
Jak wyżej. Kod pierwszy - "MVPQIU?A". Kod drugi - "OH!BUDDY".
[Lub zdobądź dziesięć brązowych medali w podstawowych misjach.]

Naboo Starfighter
Jak wyżej. Kod pierwszy - "CDYXF!?Q". Kod drugi - "ASEPONE!".
[Lub ukończ misję Tatooine Training o wszystkich porach dnia i nocy (ranek, południe, wieczór, noc). Musisz zdobyć wszystkie przedmioty normalne i bonusowe oraz zaliczyć każe zadanie. Nie musisz jednak grać w nocy – wystarczy, że przestawisz zegar konsoli na wybraną godzinę.]

Slave I
Jak wyżej. Kod pierwszy - "PZ?APBSY". Kod drugi - "IRONSHIP". [Lub zdobądź dziesieć srebrnych medali w podstawowych misjach.]

TIE Fighter
Jak wyżej. Kod pierwszy - "ZT?!RGBA". Kod drugi - "DISPSBLE".
[Lub odkryj go w misji Imperial Academy Heist za dnia oraz nocą, a następnie ukończ całą misję]

Wszystkie ulepszenia
Jak wyżej. Kod pierwszy - "AYZB!RCL". Kod drugi - "WRKFORIT".

Komentarz twórców
"BLAHBLAH". [Lub zdobądź dziesięć medali obojętnego rodzaju w podstawowych misjach]

Dokumentacja
"?INSIDER". [Lub ukończ dziesięć podstawowych misji]

Galeria
"EXHIBIT!".

Hala koncertowa
"COMPOSER".

„Lista płac"
"THATSME!".

Monochromatyczny obraz
"LIONHEAD".

Szybi start
Przy wybieraniu misji, przytrzymaj L i R, aby rozpocząć ją natychmiast w podstawowym statku.

Darth Vader TIE Advanced X1
Zdobądź piętnaście złotych medali.

Ace mode
Ukończ Tatooine Training wykonując wszystkie zadania i zdobądź piętnaście złotych medali.

World of Outlaws Spirit Cars...

5 baniek zielonych
Wpisz "CHIMCHIM" jako imię przy rozpoczynaniu kariery.

Wszystkie tory
Jak wyżej. Kod - "JOEYJOEJOE".

Wszyscy kierowcy
Jak wyżej. Kod - "MITYMASTA".

Najlepsze ustawienie na każdym z torów
Jak wyżej. Kod - "MEGEDERECK".

2002 FIFA World Cup — ALL

Zespół All-Americas
Zdobądź puchar jakimkolwiek zespołem z Ameryki. Drużyna gwiazd Ameryki będzie dostępna w meczach towarzyskich.

Zespół All-European
Zdobądź puchar jakimkolwiek zespołem z Europy. Drużyna gwiazd Europy będzie dostępna w meczach towarzyskich.

Zespół All-Asian
Zdobądź puchar jakimkolwiek zespołem z Azji. Drużyna gwiazd Azji będzie dostępna w meczach towarzyskich.

Zespół All-African
Zdobądź puchar jakimkolwiek zespołem z Afryki. Drużyna gwiazd Afryki będzie dostępna w meczach towarzyskich.

Zespół All-World
Odkryj wszystkie pozostałe zespoły gwiazd. Drużyna gwiazd z całego świata będzie dostępna w meczach towarzyskich.

World of Outlaws Spirit Cars...

Lepsi zawodnicy
Wpisz kod "ABILITYBONUS" w menu Cheat w opcjach gry.

Łatwiejsze rzuty
Kod - "EXCELLENT".

Dużo „paczek"
Kod - "DUNKERS".

Piłkogłowi
Kod - "BALLHEAD".

Wielkie łby
Kod - "BIGHEAD".

Wielkie stopy
Kod - "BIGFOOT".

Wielkie łapy
Kod - "BIGHAND".

Kurduple
Kod - "MINIMINI".

Rozwalkowani gracze
Kod - "PANCAKE".

Niewidzialni gracze
Kod - "INVISIBLE".

Ślad za piłką
Kod - "BEFOREIMAGE"

Publika wyszła
Kod - "NOSPECTATOR".

Brak górnego oświetlenia
Kod - "DARKNESS".

LMA Manager 2002

Dodatkowa kasa
Wpisz "MINTED" jako swoje imię.

Wszyscy gracze mają po 90% umiejętności
Jak wyżej - "AWESOME".

Zwycięstwo w każdym meczu
"RUN OF FORM".

Szybkobiegacze
"HYPERACTIVE".

Kup gracza
"FANTASY".

Szybkie budowanie stadionu
"QUICK DRY".

Cudowne ozdrowienie
"HEALING HANDS".

Automatyczny wybór taktyki
"NO BRAINER".

Sędzia kalosz
"MUST BE BLIND".

Słonczeko zawsze nam świeci
"SUN BURN".

Spider-Man The Movie

Cheat mode
Wejdź w menu "Specials" i wklep "ARACHNID". Jeżeli wklepiesz go poprawnie, to usłyszysz śmiech Zielonego Goblina. Odkryjesz wszystkie podstawowe poziomy, filmiki oraz galerię. Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Wbór poziomu
Jak wyżej. Kod - "IMIARMAS". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Przeskakiwanie poziomów
Jak wyżej. Kod - "ROMITAS". Zapauzuj grę i wybierz Next Level, aby przeskoczyć do następenego poziomu. Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Bonusowe poziomy treninigowe
Jak wyżej. Kod - "HEADEXPLODY". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Nielimitowana sieć
Jak wyżej. Kod - "ORGANICWEBBING". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Wszystkie ciosy
Jak wyżej. Kod - "KOALA" as a code. Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Graj Mary Jane
Jak wyżej. Kod - "GIRLNEXTDOOR". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Graj The Shocker'em
Jak wyżej. Kod - "HERMANSCHULTZ". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Graj naukowcem
Jak wyżej. Kod - "SERUM". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Graj policjantem
Jak wyżej. Kod - "REALHERO". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Graj kapitanem Stacey (pilot helikoptera)
Jak wyżej. Kod - "CAPTAINSTACEY". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Graj bandziorem nr 1
Jak wyżej. Kod - "KNUCKLES". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Graj bandziorem nr 2
Jak wyżej. Kod - "STICKYRICE". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Graj bandziorem nr 3
Jak wyżej. Kod - "THUGSRUS" as a code. Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Ataki w stylu Matrix'a
Jak wyżej. Kod - "DODGETHIS". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Kostium Goblina
Jak wyżej. Kod - "FREAKOUT". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Mały Spider-Man
Jak wyżej. Kod - "SPIDERBYTE". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Wielka głowa i stopy Spider-Mana
Jak wyżej. Kod - "GOESTOYOURHEAD". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Wrogowie mają wielkie łby
Jak wyżej. Kod - "JOELSPEANUTS". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Widok FPP
Jak wyżej. Kod - "UNDERTHEMASK". Powtórz wpisanie kodu, aby powrócić do normalnego stanu.

Super coolant
Jak wyżej. Kod - "CHILLOUT".

Pinhead Bowling mini-game
Zdobądź 10 000 punktów podczas gry, aby odkryć mini gierkę w menu Training.

Graj Alex Ross
Ukończ grę na poziomie Normal lub wyższym. Kostiumw menu Specials.

Graj Green Goblin'em
Ukończ grę na poziomie Hero lub Super Hero, aby odkryć kostium Zielonego Goblina w menu Specials. Wybierz tę opcję, aby grać Harry'm Osborn'em w stroju Zielonego Goblina i jego uzbrojeniem w alternatywnym scenariuszu. Można też zacząć grę na poziomie Hero, wyjść do głównego menu i wpisać kod „ARACHNID". Wejść w opcję przeskakiwania poziomów. Wybrać „Conclusion" i wyjść. Kostium Goblina pojawi się w menu Specials.

Dodatkowy kostium Green Goblin'a
Musisz grać Alex'em Ross'em. Zagraj w jakikolwiek poziom z Zielonym Goblinem. Będzie on w stroju, który bardziej przypomina ten znany z komiksów.

Jazda na gliderze Green Goblin'a
Podczas jakiejkolwiek walki z Green Goblin'em możesz podczepić się do niego siecią i wspólnie sobie polatać. Musisz nacelować na glider'a i wcisnąć Web Zip, lub zrobić to ręcznie, ustawiając się naprzeciwko glidera. To ryzykowne, ale bardzo fajne.

Wave Race Blue Storm — GCN

W Options wciśnij: Start + Z + X. Pojawi się menu Password, tu możesz wpisywać kody.

Ujeżdżanie delfina
Wpisz "DLPHNMOD", aby pływać na delfinie w trybie Free Run. Można czesać triki, ale tylko backflip i barrel roll.

Blood Omen 2

Witajcie w świecie Blood Omen 2. Kain to nie jakiś tam grzeczny chłopczyk, więc czeka na Was wiele walk i kilkadziesiąt galonów krwi do spicia. Gotowi? Zapnijcie pasy – jedziemy.

Txt: evil

The Slums

Po animacji wejdź na czerwone malowidło na ziemi – to checkpoint. Skorzystaj z niego, aby zasejwować grę i przejdź dalej (po drodze wykończ kilku przechodniów). Poczekaj, aż Umah przestanie gadać i skocz na chałupkę przed Tobą, a z niej przedostań się wyżej. Znowu Umah sobie pogada – posłuchaj i idź za nią. Wyskocz w powietrze i naciśnij X – to spowoduje, że będziesz wolniej opadał. Biegnij przed siebie i kiedy zobaczysz napis na ekranie, pociągnij za wajchę po prawej (kwadrat). Przebiegnij przez tunel i rozejrzyj się po okolicy. Zwróć uwagę na czarne drzwi. Kiedy do nich podejdziesz – podświetlą się. Naciśnij kwadrat, aby przejść przez nie. W środku powtórz tę akcję, a znowu spotkasz wampirzycę. Zbiegnij na dół i wyssij krew przyczepionego do ściany biedaka (trójkąt). Przebiegnij przez tunel i wykończ kolejną ofiarę. Pociągnij za wajchę i przejedź dalej. Sprawdź skrzynkę, którą wskaże Ci Umah i pobiegnij tam, gdzie teraz stoi. Wampirzyca przekaże Ci swoją wiedzę na temat tego, co zobaczysz i pobiegnie do kanałów. Zrób to samo i poćwicz z Umah podstawy walki. Po lekcji idź dalej i przesuń dźwignię. Dzięki temu opróżnisz basen z wodą. Wskocz do niego i wydostań się po drugiej stronie. Zobaczysz bandziora – szybko go załatw i zabierz jego broń. Przejdź dalej i wysłuchaj przemowy o Gift'ach. Aby przedostać się dalej, szybko wykończ dwóch gości, którzy kręcą się niedaleko Ciebie. Przyj przed siebie, aż dotrzesz do Umah. Ta wyjaśni Ci przeznaczenie pewnego przedmiotu. Skorzystaj z niego, pokonaj przeciwnika i otwórz bramę po lewej. Załatw dwóch gości, którzy wybiegną z bramy i podbiegnij do faceta stojącego nieopodal. Załatw go i wejdź w korytarz, do którego był skierowany twarzą. Na jego końcu będzie dźwignia, którą przesuń. Wróć i wejdź na górę. Na końcu kładki będzie brama – otwórz ją. Po drugiej stronie załatw dwóch przeciwników i podejdź do Umah. Po scence skieruj się do małego przejścia. W kolejnej lokacji wdrap się na górę po drabinie i wskocz na dach po małej budce. Przeskocz na drugi dach, a z niego na ten niższy. Po drugiej stronie zobaczysz swoją kolejną ofiarę. Przeskocz tam i przejdź przez pomieszczenie. Przeskocz na platformę z czarnymi drzwiami i przejdź przez nie. Tu zobaczysz dużą skrzynkę, która stoi przy drzwiach. Przesuń ją, a będziesz mógł przejść dalej. Wejdź do pomieszczenia po lewej i skorzystaj z windy. Wyjdź na zewnątrz, przesuń dźwignię i wróć na górę. Przejdź przez otwartą przed chwilą kratę i wykończ dwóch strażników. Uwaga, teraz czeka Cię wysiłek umysłowy. Korzystając z dźwigni, aby podnieść duże kraty. Podejdź do skrzynki i przesuń ją tak, aby się znalazła pod kratami. Teraz podejdź do dźwignij i znowu jej użyj. Pierwsze kraty zatrzymają się na skrzynce, a drugie podniosą, dzięki czemu będziesz mógł przejść dalej.

The Den

Idź przed siebie, aż dotrzesz do dźwigni. Przesuń ją i skieruj się z powrotem. Skręć w prawo i przekręć koło. Przejdź pod kratą i załatw dwóch przeciwników. Wejdź na górę po drabinie i w kolejnej lokacji zejdź na sam dół. Przyj przed siebie, aż do dźwigni. Po jej przesunięciu zauważysz, że most na górze opuści się. Wróć więc na górę i przejdź przez niego. Po przejściu przez drzwi znajdziesz się w małym pokoiku. Zejdź na dół i załatw przebierańca. Wejdź na górę, usuń wszystkich, którzy staną na Twojej drodze i przesuń dźwignię. Wróć na dół i podnieś pierwsze kraty. Za nimi znajdziesz kolejną dźwignię. Skorzystaj z niej i leć z powrotem na górę. Wyjdź przez czarne drzwi i zatrzymaj się przed barierą. Po lewej jest wyłącznik, skorzystaj z niego, a będziesz mógł się przedostać dalej. Tutaj ciągle przyj przed siebie, aż do kraty. Podnieś ją i przejdź dalej. Wejdź do gospody i podejdź do schodów. Nastąpi scenka, po której szybko wbiegnij na górę i przesuń szafkę z książkami. Za nią znajduje się ukryte pomieszczenie. Zejdź niżej i wyjdź na zewnątrz. Pokonaj dwóch strażników i przestaw skrzynkę tak, abyś mógł przeskoczyć na drugą stronę ogrodzenia. Idź przed siebie. W pewnym momencie zobaczysz krótką scenkę. Teraz uważaj, bo spotkasz nowy rodzaj przeciwników. Są bardzo silni – jednym ciosem potrafią odebrać Ci pół energii. Po walce wskocz na skrzynkę, a z niej na dach. Przejdź po kładce i zjedź windą na dół. Przejdź przez korytarz i po krótkiej scence skieruj się w lewo. Zakręć zawór i idź dalej ścieżką. Zobaczysz żołnierza i bramę. Kiedy podejdziesz, ten szybko ją zamknie. Wejdź do pomieszczenia przed Tobą i przesuń dźwignię – to podniesie bramę. Teraz zmień się we mgłę i idź wykończyć strażnika. Zabij jeszcze rycerza i podejdź do kolejnej bramy. Okaże się, że tej również pilnują strażnicy. Po lewej są trzy piece. Włącz je wszystkie, a potem przekręć koło, które znajduje się obok bramy. Po scence podnieś bramę i przejdź dalej. Skorzystaj z następnej bramy, zabij rycerza i zejdź niżej. Kolejna brama, drabina i prosta zagadka. Najpierw przesuń pierwszą dźwignię i przejdź przez drzwi po lewej. Zabij rycerza i otwórz drugie drzwi. Szybko przejdź przez nie i znowu przesuń pierwszą dźwignię. Dzięki temu będziesz mógł wejść na górę po drabinie. Tam przesuń kolejną dźwignię i zejdź na sam dół. Wskocz do dziury, którą widziałeś podczas scenki. Wdrap się na kładkę i przejdź do następnego pomieszczenia, a spotkasz pierwszego bossa.

Faustus

Po prostu ciągle blokuj, aż naładujesz swój bar. Potem wywołaj Fury i atakuj. Jeśli zobaczysz, że zadaje cios z czerwoną aurą, to rób uniki, ponieważ nie możesz blokować tych ataków. Po kilku celnych ciosach przeciwnik ucieknie do innego pomieszczenia. Pobiegnij tam za nim. Wróg będzie przeskakiwał z kotła na kocioł. Kluczem tutaj jest korzystanie z Gift'a – Mist. W takiej formie podbiegaj do kotła, na którym stoi Faustus i podpalaj go (oczywiście przesuwając dźwignię). Po kilku razach przeciwnik przeskoczy na łańcuchy. Pobiegnij w róg pomieszczenia i uważnie obserwuj. W pewnym momencie Faustus zeskoczy na ziemię. Podbiegnij do niego i usuń się z linii jego ataku. Jeśli Ci się to uda, będziesz miał chwilę, by móc wykończyć wroga. Po pokonaniu go, wyjdź na zewnątrz. Wybierz z listy Jump, wyceluj i przedostań się na drugą stronę mostu. Wejdź do tunelu...

The Lower City

Wejdź na górę i poszukaj miejsca, gdzie możesz przeskoczyć na dach. Przyj przed siebie, przy okazji załatwiając trzech przeciwników. Na dużej ulicy wejdź na schody po lewej i podejdź do krat. Po scence wróć na ulicę i załatw strażnika, który stoi przy barierze. Pobiegnij wzdłuż ulicy i wejdź do gospody. Pogadaj z panią przy barze i wróć na ulicę. Skieruj się z powrotem do krat, a po animacji będziesz mógł przez nie przejść. W ten sposób dotrzesz do dużej lokacji. Najpierw wszystkich wybij, a potem zbadaj okolicę. Wskocz na budynek, który znajduje się na środku placu i przeskocz na ten, gdzie znajduje się dźwignia. Przesuń ją i sprawdź, dokąd biegnie rura z niej wychodząca. Skieruj się tam i przesuń dźwignię. W ten sposób otworzysz drzwi obok. W środku po scence sprawdź „bojler", który stoi na lewo. Wyciągnij go i przepchnij do następnego pomieszczenia. Tu znajduje się taki sam, ale zepsuty. Zamień je miejscami i przejdź do pomieszczenia, gdzie stoją generatory. Przesuń dźwignię, a zobaczysz, że do tej pory nieaktywna dźwignie będzie teraz działała. Podejdź do niej, przesuń ją i przejdź przez drzwi (tu znajdziesz checkpoint). Wyskocz na ulicę i podejdź do kolejnej bramy. Strażnik powie Ci, że potrzebujesz hasła. Idź dalej, załatw trzech gości i podejdź do budki. Pogadaj ze sprzedawcą, a wyjaśni Ci kilka rzeczy. Wejdź na schody i idź nimi, aż dotrzesz do bramy z dźwignią. Przejdź przez nią i skręć w lewo. Podaj hasło strażnikowi, a pozwoli Ci przejść. Znajdziesz się w więzieniu, więc szybko się stamtąd ulotnij korzystając z drabiny. Na dachu zwróć uwagę, że po drugiej stronie ulicy (na dachu innego budynku) jest checkpoint – przeskocz tam. Teraz skręć w prawo i przeskocz na dach, gdzie stoi wiatrak. Załatw dwóch przeciwników i zeskocz niżej. Wykończ strażnika i przesuń dźwignię, która znajduje się obok dużych wrót. To spowoduje, że wysunie się półka nad Tobą. Wróć z powrotem na dach budynku (drabina) i przeskocz na tę półkę. Otwórz drzwi, zejdź niżej i przejdź przez pomieszczenie do drugich schodów. Przesuń dźwignię i obserwuj, jak skrzynka robi dużą dziurę w podłodze. Wróć na dół i wskocz do dziury. Przyj przed siebie, aż dotrzesz do kolejnego magazynu. Tu wykończ dwóch strażników i skieruj się do małego pokoiku. Tu przesuń dźwignię i wypchnij skrzynkę. Wróć do poprzedniej lokacji i pociągnij skrzynkę na małą windę. Uruchom ją dźwignią i podjedź do platformy, po której przed chwilą ciągnąłeś skrzynkę. Kiedy się podświetli – przesuń ją w bok. Wróć do pokoiku, w którym wcześniej znajdowała się skrzynka i wejdź na górę po drabinie. Załatw dwóch strażników i podejdź do skrzynki. Zepchnij ją, a rozwali podłogę torując Ci drogę do kanałów. Wskocz tam i przyj przed siebie, aż do dużego pomieszczenia. Skorzystaj z koła i napełnij pomieszczenie wodą. Doskocz do kładki w rogu pomieszczenia (po prawej) i wejdź na górę po drabinie. Na powierzchni skręć w prawo i załatw wszystkich przeciwników. Skorzystaj z dźwigni i pobiegnij tam, gdzie prowadzi żółta rura. Przebiegnij pod kratami, a dostaniesz się do kolejnych kanałów. Załatw dwóch strażników, przeskocz nad balami i wejdź do pomieszczenia wypełnionego wodą. Po prawej jest drabina. Wejdź po niej na dach, a tam wskocz na dach budki. Załatw strażnika i przesuń skrzynkę tak, aby opadła niżej. Wróć do pomieszczenia z wodą i podsuń skrzynkę do wrót po prawej. Po drugiej stronie jest dźwignia – skorzystaj z niej i szybko podbiegnij do skrzynki. Popchnij ją tak, aby zablokowała opadającą bramę. Teraz wróć na korytarz i skręć w prawo, do małego pokoju z kołem. Przekręć je, aby wypuścić wodę. Szybko wróć do wcześniejszego pomieszczenia zeskocz niżej i wbiegnij na schody po drugiej stronie. Uważaj, ponieważ po chwili poziom wody znowu zaczyna się podnosić, więc wszystko to musisz wykonać sprawnie i bez zbędnego ociągania się. Przejdź przez checkpoint i podnieś kraty. Wybij wszystkich i przejdź przez podwórko, aż do kolejnych krat. Po animacji zaatakuje Cię dwóch przeciwników. Załatw ich i poszukaj miejsca, gdzie możesz po skrzynce wskoczyć na dach. Używając długiego skoku przeskocz na tam, gdzie nie mogłeś dostać się wcześniej. Zeskocz niżej i wyłącz alarm dźwignią, która znajduje się obok drzwi. Wykończ strażnika i zwróć uwagę na nowego przeciwnika – jest o wiele silniejszy niż pozostali. Kiedy go rozłożysz, otwórz bramę i przebiegnij pod nią. Wyjdź na ulicę i skręć w prawo w zaułek między budynkami. Pokonaj wroga i przejdź pod kratą. Nastąpi animacja, po której biegnij za wampirem. Najpierw krótką ścieżką, później wskocz wyżej po skrzynce i wykorzystaj długi skok, aby przedostać się na dach budynku. Załatw przeciwnika i przeskocz długim skokiem na kolejny dach. Po animacji przejdź kilka kroków dalej i zeskocz niżej. Przyj przed siebie, załatw dwóch pajaców i spójrz w prawo. Widzisz barierę? Obok niej stoją dwie skrzynki – przeskocz po nich na drugą stronę. Zejdź do kanałów i rozpocznij główkowanie. Najpierw pociągnij za dźwignię – to spowoduje, że most się schowa. Przeskocz na drugą stronę i sprawdź skrzynkę, która stoi po prawej. Zepchnij ją i przesuń tam, gdzie przed chwilą był most. Znajdź i przekręć koło, aby napełnić pomieszczenie wodą. Szybko przeskocz na drugą stronę i przesuń dźwignię tak, aby most wysunął się pod skrzynką. Przeskocz z powrotem na drugą stronę i wypuść wodę. Przesuń teraz skrzynkę tak, aby znalazła się w dziurze obok koła. Jeśli nie wiesz, gdzie to jest, to wystarczy, że przesuniesz skrzynkę od strony schodów wejściowych do koła. Przejdź przez otwarte wrota i na końcu tunelu przesuń dźwignię. Teraz skieruj się w miejsce, które widziałeś podczas animacji. Wejdź do antykwariatu (Blue Lady) i zejdź po schodach niżej, aby spotkać starego znajomego.

The Upper City

Przejdź przez checkpoint. Załatw dwóch strażników i idź dalej. Po jeszcze jednej walce podejdź do krat. Po animacji pokonaj dwóch nowych przeciwników i przejdź dalej. W kolejnej lokacji będziesz musiał walczyć z dwoma rycerzami. Przejdź do pomieszczenia z kołem i skorzystaj z niego. W ten sposób utorujesz sobie dalszą drogę. Pobiegnij do miejsca, ukazanego w animacji i przekręć tam koło. Idź dalej i po drabinie

wyjdź na powierzchnię. Zobaczysz krótką scenkę, po której otwórz bramę przed Tobą. Przedrzyj się przez ulicę (pokonując kilku wrogów) i podejdź do małych wrót po lewej. Jest tu dźwignia – przesuń ją, a podniosą się pierwsze wrota. Za nimi znajduje się kolejna dźwignia. Ją również przesuń, a dostaniesz się na podwórko. Pokonaj dwóch przeciwników i przejdź dalej. Zobaczysz rozwaloną drabinę i skrzynkę. To drugie przesuń pod drabinę, doskocz do niej i wejdź wyżej. Wejdź na dach, pokonaj przeciwnika i wskocz do środka budynku przez oszklony sufit. Zabij jednego wroga i wyjdź na balkon. Korzystając z długiego skoku przeskocz do budynku naprzeciwko. Załatw dwóch przeciwników i zejdź niżej. Otwórz bramę i wyjdź na zewnątrz. Załatw trzech przeciwników i podejdź do małych drzwi po prawej. Otwórz je dźwignią i wejdź do środka. Przejdź przez drzwi na zewnątrz i przesuń tu dźwignię – dzięki temu uaktywnisz odpowiedni mechanizm. Otwórz bramę i przejdź w prawo. Podnieś drewnianą bramę i załatw przeciwnika, który za nią stoi. Podnieś drugą bramę i wyjdź na podwórze. Przekręć koło i wejdź na górę po schodach, które znajdują się po lewej stronie. Przeskocz tam, gdzie przed chwilą był mały wodospad i idź przed siebie, aż dotrzesz do koła. Przekręć je i zeskocz z powrotem na dół. Skorzystaj z nowego przejścia. Podnieś kraty i poczekaj, aż te przed Tobą nieopatrznie podniesie strażnik. Wykończ trzech przeciwników i przejdź dalej. Otwórz bramę i pokonaj rycerza. Uwaga: przed Tobą kolejna zagadka. Najpierw skieruj się w lewo i osusz basenik, nad którym znajduje się magiczna dźwignia. Pociągnij za nią i przejdź w prawo. Osusz basenik, wskocz do niego i pociągnij za dźwignię. Wyjdź z niego i znowu napełnij go wodą. Wejdź do baseniku, który znajduje się obok i przesuń skrzynkę w róg najbliższy pierwszej bramie. Zwróć uwagę na to, że w ten sposób zablokujesz ją i nie będzie mogła się zamknąć. Podjedź do pierwszej dźwigni i otwórz nią drugą bramę. Przejdź, a znajdziesz się na kolejnym podwórzu. Po animacji przejdź w lewo i wejdź do budynku przez małe drzwi. Odsuń skrzynkę, która stoi obok wejścia i wdrap się na górę. Najpierw skorzystaj z koła, a potem z dźwigni. Wróć na zewnątrz i przebiegnij przez parę otwartych bram. Wejdź do windy i podjedź w górę. Przeskocz na balkon po drugiej stronie i wejdź do środka pomieszczenia. Zejdź niżej i załatw przeciwnika. Wyjdź na zewnątrz i przygotuj się na kolejną wyczerpującą zagadkę. Po lewej są dwa przekaźniki. Wejdź na górę po drabinie i użyj koła. Zeskocz niżej i przekaźnik, który do tej pory stał pod klatką, przesuń tam, gdzie stoi zepsuty. Znowu wejdź na górę i użyj koła. Wróć na dół i wsuń działający przekaźnik między dwie rury. Dzięki temu będziesz mógł otworzyć bramę. Zrób to i przejdź przez bramę naprzeciwko. Wejdź do domu i skieruj się na górę. Na podwórzu zabij trzech żołnierzy i wejdź na schody po prawej. Jest tu drabina, do której musisz doskoczyć. Na górze użyj długiego skoku i przedostań się do drugiego budynku. Wykończ żołnierza i przejdź przez duży korytarz. W sali zabij trzech żołnierzy i przejdź przez drzwi, które znajdują się po lewej w rogu. Spokojnie przejdź przez pokój i przygotuj się na walkę z nowym przeciwnikiem. Taktyka jest taka... Najpierw blokuj, aż przeciwnik się zmęczy. W pewnym momencie przykucnie zasapany. Dopiero teraz sam atakuj, ponieważ wróg nie może blokować. Podjedź do otwartych wrót i obejrzyj scenkę. Idź dalej, zabij pierwszego rycerza i podbiegnij do bramy. Przeciwnik sam Ci ją otworzy i po wykończeniu go będziesz mógł spokojnie przejść. Na cmentarzu jest skrzynka, którą możesz przesunąć – zrób to i przejdź przez dziurę, która się za nią kryła. Pokonaj wszystkich przeciwników i wyjdź z lokacji jedyną otwartą bramą. W pokoju sprawdź ciemne skrzynki. Wepchnij je wszystkie dalej w ścianę, a otworzy się brama. Wyjdź na zewnątrz, wykończ dwóch wrogów i przejdź przez małe drzwi. Przejdź przez krótki korytarz i idź przed siebie, aż ujrzysz krótką scenkę. Pobiegnij za przeciwnikiem. Na ulicy zobaczysz krótką animację. Pobiegnij w miejsce, które ukazywała, a zobaczysz, jak Twój przeciwnik dalej ucieka. Wdrap się po drabinach na dach i przeskocz tam, gdzie stoi przeciwnik. Zobaczysz, że wskakuje do drugiego budynku. Zrób to samo i biegnij przed siebie, aż zobaczysz krótką scenkę.

Marcus

Na początku stanie się niewidzialny. Po obu stronach są dźwignie, które uruchamiają dzwony. To spowoduje, że Marcus stanie się na powrót widzialny. Wtedy możesz go atakować. Po pewnym czasie nastąpi animacja, a po niej wbiegnij na górę po schodach. Marcus stanie się teraz przezroczysty, ale ciągle bezlitośnie go atakuj. Po kilkunastu ciosach powinien zdechnąć.

The Sarafan Keep

Posiadasz nową umiejętność, którą będziesz musiał zaraz wykorzystać. Pokonaj wroga i podejdź do budki z oknami. W środku stoi strażnik – musisz przejąć jego umysł. Wybierz „Charm" (L2) i naciśnij kółko, aby wycelować, po czym znowu wduś kółko, aby przejąć umysł. Będąc strażnikiem przesuń dźwignię, która spowoduje, że otworzą się drzwi. Wejdź do środka i przejdź przez stróżówkę. W korytarzu załatw jednego gościa i wyłącz piec parowy. Wejdź do pokoju, który wcześniej był odcięty przez chmurę pary i zejdź niżej. Załatw jednego wroga i podejdź do dużej maszyny. Przesuń dźwignię, która znajduje się po prawej i obejrzyj krótką animację. Teraz przesuń „baterię" tak, aby znalazła się przy pękniętej rurze po drugiej stronie pieca. Wskocz z powrotem wyżej i przełącz dźwignię. Jeśli wszystko zrobiłeś poprawnie, to bateria powinna wybuchnąć. Przebiegnij przez długi korytarz i skieruj się w dół. Załatw przeciwników i pobiegnij tam, gdzie prowadzi żółta rura. Przełącz dźwignię i wracaj z powrotem. Otwórz drzwi i przejdź przez korytarz, gdzie spotkasz dwóch wrogów. Zeskocz niżej, a znajdziesz się w dużej lokacji z trzema pompami. Przejdź w prawo i wdrap się na drabinę. Przekręć koło – to spowoduje, że woda pod Tobą przestanie płynąć. Teraz odwróć się i długim skokiem doskocz do platformy po prawej. Tylko w taki sposób możesz się tam dostać, ponieważ nie ma tam drabiny. Przekręć koło, wróć na ziemię i idź dalej. Wykończ żołnierza i spójrz w górę. Widzisz tego cywila, który stoi na platformie? Przejmij jego umysł i nakaż mu przekręcić koło. W ten sposób całkowicie osuszysz basen. Wskocz do niego i wejdź do rury, która wystaje z jednej ze ścian. Wyjdziesz w pomieszczeniu z żołnierzem. Załatw go i wejdź wyżej. Przejdź przez drzwi, a znajdziesz się w korytarzu. Jest tu checkpoint i przeciwnik. Po walce przejdź przez drzwi na końcu korytarza. Znajdziesz się w lokacji z trzema wiszącymi klatkami – to szpital dla obłąkanych. Zabij przeciwnika, który nadbiegnie z lewej i zeskocz niżej. Wejdź na drabinę po lewej i na dachu skorzystaj z koła. To spowoduje, że przy drzwiach do budki, na której stoisz nie będzie już bariery. Zeskocz po prawej stronie budki i wejdź do środka. Przesuń dźwignię i wyjdź na zewnątrz. Przeskocz na drugą stronę lokacji i podjedź do otwartych drzwi. Zobaczysz, że chroni je bariera, więc jeszcze raz wskocz na budkę i użyj koła. W ten sposób dostaniesz się do windy, którą wjedziesz na wyższe piętro. Wykończ cywila i wejdź w korytarz. Po lewej jest pokój, a w nim dźwignia, dzięki której odblokujesz drzwi na końcu korytarza. Przejdź przez nie i obejrzyj krótką animację. Musisz dostać się do miejsca w niej ukazanego. Możesz iść tylko przed siebie, ale uważaj, ponieważ w drugim pomieszczeniu są dwaj silni przeciwnicy. Po pokonaniu ich, wskocz na stół i sprawdź balkon na górze. Powinien stać tam cywil. Przejmij nad nim kontrolę i pobiegnij nim tam, gdzie znajduje się dźwignia. Jej przesunięcie spowoduje, że bariera po prawej zostanie wyłączona. Skieruj się tam, a ujrzysz duże malowidło. Przejdź na drugą stronę i pogadaj z panią za kratami. Wróć trochę i skręć w lewo. Wykończ wszystkich przeciwników oraz cywilów (!) i wróć do pani, za kratami. Ta zdejmie dla Ciebie barierę, więc szybko biegnij na koniec korytarza, gdzie znajdziesz windę. Wjedź wyżej i przejdź do końca korytarza. Używając długiego skoku, przedostań się na drugą stronę. Po lewej powinna być dźwignia, dzięki której opuścisz drabinę (na wypadek, gdybyś spadł). Przejdź dalej i znowu korzystając z długiego skoku przedostań się na drugą stronę. Załatw żołnierza (cywila zresztą też) i przejdź wzdłuż balkonu. Wejdź na kratę i przesuń dźwignię, która znajduje się obok czarnych drzwi. Przejdź przez krótki korytarz z checkpointem. W kolejnym pomieszczeniu zobaczysz, jak kilku żołnierzy opuszcza to miejsce. Zeskocz niżej, pokonaj przeciwnika i przełącz dźwignię. Po drabinie wróć na górę i przejdź przez drzwi, które znajdują się naprzeciwko tych wejściowych. Zeskocz niżej, znowu walcz i wsiądź do windy. Wdrap się na górę po krętych schodach i przesuń dźwignię. Szybko zeskocz na dół i przebiegnij przez otwarte kraty, obok windy. Wykończ dwóch przeciwników i wbiegnij po schodach na górę. Skorzystaj z przełącznika i skieruj się do odkrytego w ten sposób wyjścia. Za kratą zobaczysz cywila – przejmij jego umysł i otwórz bramę. Zbadaj okolicę i wyjdź przejściem po lewej. Spotkasz tu jednego żołnierza – załatw go i otwórz kratę. Przejdź przez nią, a zobaczysz krótką animację. Załatw wszystkich przeciwników na podwórzu i pobiegnij za róg. Znajdziesz tam dźwignię, którą zdejmiesz barierę przy bramie. W środku zobaczysz uwięzioną Umah. Zwróć uwagę na pomnik po prawej. Przesuń go delikatnie w stronę drzwi, a powinny otworzyć się ukryte wrota. Wyjdź nimi na podwórze i podejdź jeszcze raz do dźwigni za rogiem. Przesuń ją i wróć do Umah tą samą drogą. Teraz możesz ją uwolnić.

The Industrial Quarters

Najpierw wejdź w korytarz po lewej. W pomieszczeniu z piecem najpierw użyj koła, a dopiero później dźwigni. Wróć do pierwszego pokoju i podnieś kraty. Wróć do pomieszczenia z piecem i znowu przekręć koło (zaraz zrozumiesz, po co). Skieruj się do krat i wejdź na górę, do gospody. Załatw przeciwnika i podnieś kraty na końcu pomieszczenia (już rozumiesz, po co musiałeś jeszcze raz przekręcić koło?). Znowu biegnij na górę, przejdź przez pomieszczenie z piecem i wkrocz pewnym krokiem do tego z wannami (jest tu checkpoint). Dalej podnieś kraty, pokonaj wroga i opuść drabinę. Wdrap się na górę, przejdź przez drzwi, a potem przez checkpoint. Rozpocznie się krótka animacja, podczas której Kain sam przejdzie w inne miejsce. Szybko zakończ żywot pani, która stoi przed Tobą i przygotuj się na atak następnej. Na końcu ścieżki znajdziesz zamknięte drzwi. Zeskocz tam, gdzie prowadzi rura, a natkniesz się na kolejną panią. Wykończ ją bynajmniej nie swoim nieświeżym oddechem i przesuń dźwignię. Niedaleko znajdziesz drabinę. Na górze wskocz na piec i długim skokiem przedostań się na skrzynki dalej. Tu przeskocz w stronę błyszczącej skrzynki po prawej. Teraz wystarczy, że wejdziesz na samą górą stosu kwadratowych skrzyń i przeskoczysz tam, gdzie zaczynałeś po animacji. Przesuń dźwignię i wejdź do środka. Skieruj się w lewo, wykończ przeciwnika i przesuń dźwignię. Teraz biegnij w prawo i skorzystaj z tego, że właśnie otworzyły się wcześniej zamknięte wrota. Wejdź do windy, a Kain sam zjedzie na dół. Tu spotkasz nowy rodzaj przeciwnika – łuczniczki. Kiedy podbiegniesz do takiej, to wyciągnie miecz i zacznie walczyć na krótki dystans. Pokonaj je i sprawdź dźwignię, która znajduje się dokładnie naprzeciwko windy. Zeskocz na dół i zwróć uwagę na to, że są tu cztery dźwignie – użyj ich wszystkich i wróć po drabinie na górę. Użyj wajchy, która znajduje się naprzeciwko windy. Zeskocz niżej i poczekaj, aż na środek wyjedzie skrzynka. Po chwili zacznie jechać dalej, więc ustaw się przed nią i tak razem jedźcie. Wrota same się otworzą i kiedy przez nie przejedziesz, szybko uskocz w prawo, aby nie spaść do dziury, z której już nie wyjdziesz. Po animacji szybko zakończ życie wszystkich żołnierzy. Wbiegnij do środka pomieszczenia i wdrap się na górę. Użyj dźwigni i przejdź przez jedyne drzwi, które się tu znajdują. Wskocz do „gondoli", a pojedziesz do następnej lokacji. Przejdź przez checkpoint i wdrap się na górę po drabinie. Pokonaj łuczniczkę i wejdź po kolejnej drabinie na górę. Tu spotkasz jeszcze dwie panie. Delikatnie się z nimi pożegnaj i przejdź przez wrota. W mały pokoiku będzie checkpoint i drabina. Przejdź po krótkiej kładce (pokonaj dwóch żołnierzy) i przywołaj windę. Wsiądź do niej i jedź na górę. Przejdź wzdłuż kładki (znowu dwaj żołnierze) do następnej windy i zjedź na sam dół. Przyj przed siebie (po drodze załatw dwóch żołnierzy). Zatrzymaj się przed ostatnią kolumną i przeskocz na drugi brzeg jeziorka. Teraz cały czas przed siebie, aż do małych drzwi. W środku skieruj się w lewo i idź aż do pomieszczenia z piecem. Tu wykończ przeciwnika i po prostu przejdź dalej. W korytarzu ujrzysz jakąś ruchomą machinę. Na końcu jest dźwignia – skorzystaj z niej i wróć kilka kroków. Wskocz na taśmę, a znajdziesz się w lokacji z czterema wielgachnymi garncami. Tu wykończ trzech przeciwników i przejdź dalej. Zobaczysz dużą okrągłą szybę, a za nią trzech pracowników. Przejmij umysł jednego z nich i każ mu... Zdetonować bomby. Wskocz do środka i wejdź do wyrwy w ścianie. Znajdziesz się w kopalni – tu idź cały czas przed siebie, aż wyjdziesz po drugiej stronie tunelu. Po krótkiej animacji podejdź do okna po prawej i przejmij jednego z robotników. Otwórz nim drzwi i przejdź przez nie. Po prawej jest okno, a za nim robotnik. Przejmij jego umysł i przeciągnij wajchę. Pobiegnij w lewo i wskocz na taśmę. Przejdź przez checkpoint i załatw dwóch wrogów. W kolejnym pomieszczeniu zrób to samo, co wcześniej. Przejmij umysł nieszczęśnika i pociągnij nim za dźwignię, która zatrzyma taśmę. Przejdź po niej do następnego pomieszczenia. Przejdź dalej, aż znajdziesz się w korytarzu z dwoma żołnierzami i ładunkami wybuchowymi. Załatw ich i przejdź dalej. Przez szybę przejmij władzę nad pracownikiem i zdetonuj nim ładunki. Wskocz tam i wejdź do windy. Przejdź przez checkpoint i szybko biegnij na górę. Jest to duża lokacja, więc możesz unikać walki. Tylko na górze załatw, kogo trzeba i przesuń dźwignię. Zeskocz niżej i przejdź przez otwarte drzwi. Na przejęcie umysłu już czeka kolejny robotnik. Przesuń nim dźwignie i wejdź do środka po taśmie. Otwórz sobie przejście dalej i uwaga: znowu przejmij robotnika (czy to już aby nie staje się trochę nudne). Za to nim będziesz mógł sobie przesunąć aż trzy dźwignie. Zrób to i Kain'em. Wejdź tam, gdzie znajduje się ów robotnik. Wejdź do tej lokacji, w której mogłeś unikać walki i wejdź

do pomieszczenia naprzeciwko. Skorzystaj z windy. Użyj koła i biegnij na górę. Jest tu prosta zagadka. Zwróć uwagę na dwie barierki. Ta bliższa kolejki stoi na torach – usuń ją stamtąd. A ta bliższa płomienia stoi obok torów, więc przesuń ją na nie. Pobiegnij do dźwigni, która znajduje się niedaleko kolejki i przesuń ją. Po chwili eksploduje rozwalając ścianę. Przejdź przez wyrwę i załatw dwóch żołnierzy. Długim skokiem pokonaj dziurę w ziemi i roztóż kolejnego wroga. W końcu dotrzesz do dużego pomieszczenia – wejdź na kolorowy okrąg po środku i obejrzyj animację.

Sebastion

Staraj się go złapać i rzucać w strumień pary, który wydobywa się ze ściany.
Ma nieblokowalny cios (z czerwoną aurą), ale można go bez problemu uniknąć. W końcu zacznie biegać dookoła pomieszczenia, a na środku pojawi się niebieski strumień energii. Uważaj na przeciwnika i kiedy zatrzyma się na chwilę ustaw się tak, aby strumień energii był między Wami. Wtedy przeciwnik chcąc zaatakować Ciebie, nieopatrznie wleci w niego i odniesie obrażenia. Po trzech takich akcjach nastąpi animacja, a Sebastion wskoczy na platformę z zamiarem zniszczenia kamienia. Wskocz tam, a przeciwnik zleci na dół. Przejmij umysł robotnika i przesuń nim dźwignię po prawej. Kiedy Sebastion wskoczy na platformę, złap go i wrzuć z powrotem na dół. W ten sposób powinieneś wykończyć go dobre.

The Canyons

Idź przed siebie, aż zobaczysz krótką animację. Zeskocz na dół i przejdź wszerz kanionu. Po drugiej stronie jest wąskie przejście. W pierwszym pomieszczeniu spotkasz nowy rodzaj przeciwnika – amazonki, którym szybko podziękuj za gościnny występ. Dalej będzie jeszcze jedna pani, którą również pożegnaj. Pokonaj wyrwę w ziemi i idź przed siebie, aż skończy się ścieżka. Zeskocz na dół i pokonaj dwie amazonki. W środku młyna znajduje się nieszczęśnik, którego zaraz wykorzystasz. Przejmij jego umysł, wbiegnij na górę i przekręć koło. Kainem wbiegnij na schody po prawej i wepchnij skrzynkę pod otwartą kratę. Wróć do młyna, znowu przejmij nieszczęśnika i nakaż mu przekręcić koło. Teraz skieruj się w lewo i podejdź do obracającego się koła. Wskocz na jeden z „wagoników" i podjedź nim do góry. Kiedy już będziesz na szczycie, skocz do przodu i postaraj się wylądować na kładce. Skieruj się w prawo i przejdź pod kratą. Korzystając z długiego skoku, przeskakuj z kamienia na kamień, aż dotrzesz nad wodospad. Teraz przedostań się na platformę po lewej i wskocz do środka fortyfikacji przez dziurę w ścianie. Leć na górę i przejdź przez jedyne drzwi. W małym więzieniu ukarz jednego wroga i dobierz się do skóry przetrzymywanym tu ludziom. Przejdź dalej i zejdź niżej. Przesuń dźwignię i wyjdź podwójnymi drzwiami. Przejdź przez dużą bramę, a ujrzysz animację. Pokonaj dwie łuczniczki i pobiegnij w prawo. Załatw żołnierza i przejdź przez podwójne drzwi. Idź na samą górę i przesuń dźwignię. Wróć na podwórze i przesuń dźwignię, która znajduje się po lewej. W ten sposób otworzysz duże wrota. Przejdź przez nie i poskrom dwie panie. Przejdź dalej, a zobaczysz krótką scenkę. Użyj długiego skoku, aby przedostać się na drugą stronę. Biegnij przed siebie, aż wydostaniesz się na zewnątrz. Kilkanaście metrów przed Tobą zobaczysz samochód. Wejdź na jego dach, a z niego przeskocz na skałę po lewej. Wdrap się wyżej i idź ścieżką, aż po lewej zobaczysz półkę, na której pali się ognisko. Przeskocz tam i wykończ dwie amazonki. Idź przed siebie i wejdź do kopalni. Zeskocz niżej i przejdź przez checkpoint. W pomieszczeniu wypełnionym skrzynkami spotkasz trzech przeciwników. Wejdź do windy i wdrap się wyżej. Po prawej masz ścieżkę, która doprowadzi Cię do krat. Przejmij umysł pana, który za nimi stoi i przesuń nim dźwignię. Przejdź w lewo dwa kroki i przejmij następnego pana. Wbiegnij nim na górę, otwórz drzwi i przejdź przez nie. Na zewnątrz przekręć tylko koło, a opuści się drabina, po której zaraz wejdziesz na górę. Najpierw skieruj się w lewo i przesuń dźwignię, która otworzy Ci drzwi. Przejdź przez nie, zejdź niżej i skieruj się do drzwi po lewej. Za nimi będzie krótki korytarz, a na jego końcu kanion z dziwnie wyglądającymi drzewami. Zeskocz niżej i przejdź przed samochód, a zobaczysz w akcji nowy rodzaj przeciwnika – ogromną ważkę. Ciągle idź wzdłuż drogi i unikaj walki z ważkami, które będą wyskakiwać na Ciebie. W końcu dotrzesz do bramy, przejdź pod nią i zaczekaj, aż otworzy się druga. Szybko biegnij przed siebie, aż do kolejnej bramy. Przy niej skieruj się w lewo i przejdź przez małe drzwi. Znajdziesz się w palącym się pomieszczeniu. Skacząc po pozostałościach schodów dostań się na samą górę. Przejdź przez krótki mostek i w następnym pomieszczeniu zeskocz na sam dół. Wyjdź podwójnymi drzwiami i przejdź przez checkpoint. Obok niego jest małe koło – przekręć je i podejdź do domku po prawej. Skalną ścieżką wejdź na jego dach i przeskocz tam, gdzie znajduje się młyn. Przesuń dźwignię i wróć do domku. Przejmij pana, który siedzi w środku i przesuń nim dźwignię. Powinieneś ujrzeć krótką animację, po której wskocz na malutki pociąg i wjedź nim do następnej lokacji. Po lewej powinieneś zobaczyć urządzenie z trzema dźwigniami. Przesuń je w takiej kolejności: lewa, środkowa, prawa, środkowa. Przejdź teraz tam, gdzie wisi kamień i przesuń dźwignię. Dzięki temu otworzą się drzwi, a Ty przejdź przez nie. Po lewej będziesz miał kolejną dźwignię – ta uruchamia pas. Podejdź teraz do koła po prawej i poczekaj, aż kamień podjedzie do Ciebie. Kiedy będzie Cię mijał, to szybko przekręć koło, aby kamień cały przejechał przez maszynę. Jeśli nie zrobisz tego poprawnie, to głaz zostanie w środku zmiażdżony i będziesz musiał zaczynać wszystko od początku. Teraz podejdź do maszyny, która znajduje się po drugiej stronie taśmy. I znowu przesuń dźwignie w takiej kolejności: lewa, środkowa, prawa, środkowa. Przejdź przez utworzoną w ten sposób dziurę w murze, obejrzyj animację i przejdź przez checkpoint. Idąc przed siebie dotrzesz do wodospadu i małego jeziorka – przeskocz nad nim i wdrap się na skałę po lewej. Na samej górze przeskocz na półkę obok wodospadu. Wejdź do niego i załatw ważkę. Przekręcając koło, podniesiesz kratę – przejdź pod nią i załatw dwie ważki. Skręć w prawo i wejdź pod drewnianą konstrukcję. Wdrap się na samą górę i używając długiego skoku, przedostań się na wieżę po drugiej stronie lokacji. Zeskocz na sam dół, przejmij cywila i przesuń dźwignię. Wróć na górę i przekręć koło tak, aby wskazówka była skierowana w prawo (nie zrób tego za szybko, ponieważ wskazówka wróci na swoje miejsce i nic z tego nie wyjdzie). Szybko przeskocz na drewnianą konstrukcję i przekręć tam koło. Musisz to zrobić w takiej kolejności, ponieważ to koło po chwili wraca do swojej wyjściowej pozycji. Teraz zeskocz na dół i przekręć ostatnie koło tak, aby wskazówka była skierowana w prawo. Uff, teraz pobiegnij tam, gdzie prowadzi rura i zdejmij barierę. Wykorzystaj to, że wielki robal rzuci się na żołnierza i pobiegnij dalej. Szybko pokonaj jedną ważkę, którą spotkasz w następnej lokacji i wejdź do małego domku na końcu. Obejrzyj scenkę, podczas której Kain przeniesie się w inne miejsce. Zdobędziesz nową umiejętność – Telekinesis. Wybierz ją i podjedź do drzwi. Nad nimi znajduje się zielony obiekt. Wyceluj w niego i użyj nowej umiejętności. Przejdź przez drzwi wejdź w centralną część i zejdź niżej.

The Eternal Prison

Idź ścieżką przed siebie, aż dotrzesz do wyrwy. Przeskocz ją i korzystając z telekinezy otwórz bramę. Wejdź do środka i posłuchaj, co ma do powiedzenia strażnik tego przybytku. Wejdź na schody i wskocz na tron, na którym przed chwilą znajdował się strażnik. Używając długiego skoku, przedostań się na półkę na lewo od wejścia. Przejdź kilka kroków w stronę przejścia i przeskocz na półkę po prawej. Po drabinie wdrap się na górę i stań na półce, która wystaje z podłogi. Przeskocz na drugą stronę i przejdź w prawo. Doskocz do drzwi, z dwiema pochodniami po obu stronach i przejdź przez checkpoint. Zeskocz niżej i przywitaj się z pajączkami. Zabij je, a otworzą się wrota, przez które dostaniesz się do... Więzienia pająków. Jedna cela będzie otwarta – wejdź do niej i przesuń dźwignię. Szybko omiń pająki, które wypełzły z cel i wskocz do dziury w podłodze. Przejdź kilka kroków, a nastąpi animacja, po której znajdziesz się w zupełnie innym miejscu. Nie łam się, tylko wyskocz stamtąd po głazie, który stoi obok ściany. Przejdź przez checkpoint i przeskocz na drugą „wyspę". Telekinezą otwórz wrota i pokonaj dwa pająki. Znowu użyj telekinezy i na zewnątrz doskocz do kolejnej „wyspy". Powtórz schemat: telekineza, pajączki, telekineza. Przejdź przez most i... Zatrzyma cię upierdliwy strażnik. Po kilku ciosach stanie się niewidzialny, ale jego oczy będą ciągle świecić, więc atakuj bez przeszkód. Po walce pójdź dalej i zejdź niżej. Użyj dźwigni na głównym panelu, a za Tobą otworzą się drzwi. Przejdź przez nie i zejdź na sam dół. Po prawej będzie zielony przedmiot – użyj na nim telekinezy, aby podnieść schody. Wdrap się po nich na samą górę i przejdź przez bramę do nierealnego świata. Przejdź przez checkpoint i idź przed siebie. Przeskocz do centralnej części i... Przesuń dźwignię (o nie, one są nawet tu!). Po animacji wróć na platformę otaczającą centralną część i wskocz na najniższą część układanki. Po kilku krokach zaatakuje Cię nowy przeciwnik – szkielet. Teraz, ciągle używając długich skoków, przeskakuj z niższych platform na wyższe. Nie ma tu żadnej filozofii, więc bez problemu dostaniesz się na najwyższą z nich. Tam przeskocz w stronę bramy i przejdź przez nią, aby wydostać się z tego dziwnego miejsca. Po przejściu przez checkpoint zobaczysz krótką scenkę. Nie przeszkadzaj pająkom, tylko szybko wskocz na kontener. Z niego przedostań się długim skokiem na półkę, po lewej. Korzystając z dźwigni, opuść kolejny kontener i zwykłym skokiem przedostań się na niego. Teraz przeskocz na ten po lewej i już tylko na stały ląd. W środkowej celi jest wariat – przejmij jego umysł i otwórz kraty klasyczną już dźwignią. Przejdź dalej, aż znajdziesz się w pomieszczeniu z celami. Nad jedną z nich jest zielony przedmiot – użyj na nim telekinezy. Pająki rzucą się na swoje ofiary, a Ty szybko pobiegnij do środkowej celi i wejdź po drabinie na górę. Otwórz trzecią celę po prawej i wdrap się na górę. Przejmij nieszczęśnika, który plącze się po korytarzu i nakaż mu otworzyć celę. Wyjdź na zewnątrz i przejdź po moście na drugą stronę. Skręć w prawo i podejdź do ostatniej celi. Przejmij gościa, który w niej siedzi i otwórz kraty. Wejdź na górę i skorzystaj z dźwigni, która znajduje się w środku. Zeskocz teraz na most, a z niego na kontener. Z tego miejsca skieruj się w stronę checkpointu. Przejdź przez korytarz i w kolejnym pomieszczeniu wejdź na schody po prawej. Podejdź do szerokich krat, przejmij pacjenta i otwórz nim je. W środku zaatakują Cię dwaj strażnicy – pokonaj ich, a będziesz mógł przejść dalej. Kolejną bramę otwórz używając telekinezy. Pokonaj strażnika i spójrz na drugą stronę rzeczki. Widzisz ten punkt? Użyj na nim telekinezy, a podniesie się most. Szybko przebiegnij po nim i przesuń dźwignię po prawej. Teraz raz-dwa wróć z powrotem i znowu użyj telekinezy, aby otworzyć drzwi naprzeciwko Ciebie. Znowu pokonaj most i przejdź przez te drzwi. Po kilku krokach ujrzysz scenkę. Uciekaj przed przeciwnikiem – nie możesz go zranić. W końcu zobaczysz kolejną scenkę i tyle... Skorzystaj z długiego skoku i przedostań się w stronę otwartych drzwi. W kolejnym pomieszczeniu zaatakuje Cię strażnik – pokonaj go i przejdź dalej. Tu ujrzysz starego znajomego w robocie. Nie przejmuj się tym, tylko przyj przed siebie. W lokacji w czterema piecami, przesuń wszystkie dźwignie i pokonaj dwóch przeciwników. Idź przed siebie, aż dotrzesz do pomieszczenia z kratami zamiast podłogi. Tu skręć w prawo i zeskocz na dół. Przejmij pacjentkę i przesuń nią dźwignię. Wróć na górę i znowu w prawo. W końcu dotrzesz do otwartej lokacji. Przejdź przez most, a pojawi się stary znajomy. Szybko uzbrój się w telekinezę i użyj jej na zielonym krążku, który znajduje się na lewo. Przeciwnik wpadnie do wody, a Ty będziesz mógł przejść dalej. Jeśli nie uda Ci się to za pierwszym razem, to po prostu wróć na drugi brzeg i poczekaj, aż przybiegnie tam za Tobą. Potem szybko pobiegnij na centralną część i spróbuj znowu.
W nowej lokacji jest tylko jedna droga. W końcu znajdziesz się w dużym pomieszczeniu – tu przeskocz na centralną część i obróć się. Użyj telekinezy, a podniesie się most. Pobiegnij z powrotem i użyj dźwigni. Przeskocz na centralną część i pobiegnij tam, gdzie ustawił się most. Pokonaj przeciwnika i użyj telekinezy na okręgu, który znajduje się nad wejściem. Wróć na centralną cześć i przeskocz do dźwigni. Użyj jej dwa razy i skieruj się w odpowiednie miejsce. Tu przesuń dźwignię i biegnij do miejsca ukazanego w animacji. Po scence podejdź do dźwigni w centralnej części i przesuń ją. Przejdź przez checkpoint i pokonaj dwóch strażników. Idź dalej. Kiedy zapadnie się przed Tobą brama, to wróć kilka kroków i podnieś ją korzystając w dźwigni. Po chwili coś zacznie szwankować ze światłem i pojawi się Twój stary znajomy. Jak zawsze uciekaj przed nim, aż dotrzesz do rzeczki. Po prawej będzie dźwignia, którą wysuniesz most. Szybko go przebiegnij i po drugiej stronie znowu użyj dźwigni, a przeciwnik wpadnie do wody (jak można się dwa razy nabrać na ten sam numer?). Dalej znajdziesz się w naprawdę dziwnym miejscu. Tu musisz radzić sobie sam, ale nie martw się, tu jest tylko jedna droga. Jeśli zostaniesz zablokowany, rozejrzyj się. Gdzieś obok powinien znajdować się okrąg, na którym można użyć telekinezy i tym samym uwolnić się. Za drugim razem trzeba się trochę pospieszyć, ponieważ będziesz miał ograniczony czas. W końcu wyjdziesz z tego labiryntu i dotrzesz do bossa.

Mangus

Najpierw użyj telekinezy, aby zepchnąć go do wody. Potem szybko ukryj się za jednym z pomników. Mangus wystrzeli kule energii, która trafi w statuę, zamiast w Ciebie. Zrób tak cztery razy, a przeciwnik ucieknie do innej lokacji. Zeskocz niżej i zbadaj otoczenie. Po prawej będą stały cztery pomniki. Każdy z nich będzie trzymał kosę zwróconą ostrzem do dołu. Stań koło takiego ostrza i uderz Mangus'a telekinezą. Przeciwnik rozpędzi się i będzie chciał Cię staranować. Uniknij jego ciosu, a wpadnie na ostrze i połamie je. Zrób tak przy każdym

z pomników. Teraz unikając ciosów Mangus'a użyj telekinezy na czterech zielonych okręgach, które ukazały się pod posągami. Podbiegnij teraz do dużego posągu, który pojawi się na środku. A dokładniej do miejsca, gdzie stoi jego miecz. Przywal przeciwnikowi z telekinezy i usuń się przed jego atakiem tak, aby trafił w ów miecz. Po tej akcji jeszcze raz ustaw się pod posągiem (byle gdzie) i powtórz to jeszcze raz, a przeciwnik zostanie zmasakrowany.

The Device

Po scenie przejdź przez tunel. Dalej zobaczysz coś ciekawego. Zeskocz niżej i zapoznaj się z nowym przeciwnikiem. Na szczęście nie stosuje nieblokowalnych ciosów, ale potrafi też zablokować bardzo dużo Twoich. Wykończ go i zdejmij barierę odgradzającą tunel. Po wyjściu z niego, skręć w prawo i przejdź przez checkpoint. Teraz zwróć uwagę na duże „żądła" wystające ze ściany. Normalnie jest to tylko atrakcja, ale niektóre z nich mogą być pułapkami. Jeśli koło nich przebiegniesz, użądlą Cię. Można je odróżnić od zwyczajnych po tym, że chwieją się w tył i przód. Dalej spotkasz jednego wroga – szybko się z nim uporaj i przejdź kilka kroków do przodu. Sprawdź dźwignię – będzie nieaktywna, więc przejdź jedyną dostępną teraz drogą. Przeskocz na platformę po drugiej stronie pomieszczenia (na wszelki wypadek, gdybyś spadł, to masz drabinę przy pierwszej platformie). Przeskocz przez rozbite okno i zejdź niżej. Będą tu dwie dźwignie. Ta po lewej otwiera drzwi, które prowadzą do pierwszego pomieszczenia. Otwórz drzwi po prawej i załatw oponenta. Na górze będzie zielony obiekt, na którym użyj telekinezy. W ten sposób opuścisz windę – wskocz na nią i podjedź na górę. Przejdź przez otwarte wrota i przeskocz na platformę po drugiej stronie lokacji. Przesuń dźwignię i wróć całą tę drogę na korytarz do nieaktywnej wajchy. Przejdź przez pomieszczenie i w korytarzu skręć w pierwszą odnogę po lewej. Znajdziesz się w oszklonej kopule. Na zielonym symbolu użyj telekinezy i wróć na korytarz. Przejdź dalej, załatw przeciwnika i podejdź do okna po lewej. Widzisz ten charakterystyczny zielony symbol po prawej? Przywal mu z telekinezy i wróć do oszklonej kopuły. Przejmij umysł niewolnika, który stoi w głębi pomieszczenia (słabo go widać) i przełącz nim dźwignię. Wróć na korytarz i skorzystaj z uaktywnionej dźwigni. Przejdź przez drzwi i użyj checkpointu. Obejrzyj scenkę i staw czoło silnemu przeciwnikowi (zacznij korzystać z Immolate). Pobiegnij za drugim przeciwnikiem i wykończ go w następnym pomieszczeniu. Zeskocz niżej i wykończ wroga. Skorzystaj z dźwigni, wróć i przejmij niewolnika. Wykorzystaj go do uaktywnienia wiesz-czego (ufff) i przeskocz na drugą stronę. Tu użyj dźwigni i zeskocz niżej. Wejdź w tunel i przejdź przez checkpoint. Dalej spotkasz pierwszego wojownika. To potężny przeciwnik, posiada nieblokowalne ciosy, których dość trudno uniknąć. Wykończ go i kolegę, po czym przeskocz na drugą stronę. Obróć się i korzystając z telekinezy, obniż poziom wody. Zeskocz niżej, użyj dźwigni i wróć na górę. Przeskocz na drugą stronę i otwórz drzwi. W korytarzu uważaj na pułapkę, która czai się z lewej. Wejdź do pomieszczenia po lewej i wykończ wroga. Skorzystaj z dźwigni, wróć i wykończ kolejnego wroga. W następnej lokacji zamień się w mgłę i po cichu załatw dwóch przeciwników. Przejdź dalej i przejmij niewolnika. Przejdź nim w prawo i użyj dźwigni. Kainem przeskocz przez okno i użyj tysięcznej dźwigni. Wskocz na platformę, usuń wroga i przejdź przez checkpoint. Przejdź przez tunel (pułapka po prawej) i wykończ wojownika. Użyj telekinezy na symbolu po prawej, a potem przejmij niewolnika. Przejdź nim w prawo i podejdź do skrzynek. Jeszcze raz użyj telekinezy i przejmij niewolnika. Przesuń nim dźwignię i przejdź dalej. Wykończ wrogów i idź dalej. Przeskocz na platformę i przesuń dźwignię. Zeskocz z powrotem i wykończ przeciwnika. Przejdź w stronę basenu i wskocz na platformę z dźwignią. Przeskocz na platformę po lewej i znowu przesuń dźwignię. Zeskocz niżej i odsuń baterię. Wdrap się na górę po drabinie, pokonaj wroga i wejdź tam, skąd wylazł. Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu. Wykończ wojownika i skorzystaj z dźwigni. Przejdź przez zdjętą w ten sposób barierę i dostań się wyżej. Przesuń wajchę i ciągle idź ścieżką. Wykończ wojownika, który stoi po lewej i przejdź dalej, a znajdziesz checkpoint. Przeskocz przez duże okno i zeskocz niżej. Po prawej są drzwi, a za nimi znajduje się wojownik. Po wygranej, zeskocz niżej i przejdź przez tunel. Po scence szybko przejmij niewolnika i otwórz nim drzwi. Ucieknij stamtąd i wykończ wroga. Zejdź niżej i skieruj się do małego pomieszczenia z panelem kontrolnym. W następnej lokacji zakończ żywot wojownika i wejdź na kolejną windę. Wjedź wyżej i przejdź przez checkpoint. Zabij poczwarę i użyj telekinezy, aby usunąć przeszkodę. Przywołaj windę i wjedź wyżej. Wykończ dwóch przeciwników i znowu wjedź wyżej. Pożegnaj się z wojownikiem i przeskocz na drugą stronę. Wjedź na najwyższe piętro i skorzystaj z dźwigni. Przejdź po moście i obejrzyj przydługawą scenkę.

The Wharves

Zamień się w mgłę i spróbuj wykończyć wszystkich w okolicy. Jednocześnie staraj się uważać na światła. Podejdź do bramy, przejmij nieszczęśnika i otwórz nim ją. Wyjdź po drugiej stronie i po scence skieruj się w prawo. Koło bramy skieruj się najpierw w prawo i użyj dźwigni. Wróć, przekręć koło i przejdź przez bramę. Tu skieruj się w prawo. Wykończ wszystkich w pobliżu i wróć troszkę. Wejdź do budynku i przesuń dźwignię, potem użyj tej po lewej. Szybko wbiegnij na górę i znowu przesuń dźwignię. Na wyższym piętrze zrób to samo, a potem skieruj się w prawo. Włącz latarnię i wróć tam, gdzie możesz przeskoczyć na drugą stronę. Wdrap się na drabinę i zeskocz na dół. Przekręć koło i podejdź do gościa. Kain powie mu hasło i będziesz mógł przejść. Przejdź przez checkpoint i skorzystaj z koła, aby otworzyć bramę. Zejdź niżej i wejdź na pudła. Nie zeskakuj po drugiej stronie, ponieważ tam jest woda. Odwróć się i skorzystaj z telekinezy. W ten sposób zapali się kolejna latarnia i będziesz mógł przejść dalej. Skorzystaj z długiego skoku i przedostań się na drugą stronę. Pokonaj przeciwnika i przejdź przez most. Wdrap się na górę i wejdź do budynku. Przeciągnij pudło w lewo tak, aby spadło niżej. Sam również zeskocz i przepchnij pudło na drugi koniec korytarza. Postaw je na charakterystycznym miejscu, aby w ten sposób otworzyć przejście. Skorzystaj ze schodów i pozbądź się wroga. Teraz będzie tylko jedna droga, więc cały czas idź przed siebie. Po scence przejdź przez drzwi i wejdź w checkpoint. Pójdź w prawo i skorzystaj z drabiny. Zeskocz i załatw przeciwnika (uważaj na amazonki). Wejdź do budynku i usuń oponenta. Wejdź na górę, użyj dźwigni i zeskocz z powrotem na dół. Użyj koła, aby otworzyć wrota, po czym skorzystaj z dźwigni. Teraz znowu dźwignia i koło. W ten sposób obrócisz latarnię. Teraz koło i dźwignia (Uff!). Przejdź po moście i aktywuj checkpoint. Dalej spotkasz dwóch kolejnych przeciwników. Po wygranej będziesz mógł przejść przez drzwi po lewej. Znowu wyskoczą na Ciebie dwaj przeciwnicy. Po walce przejdź w prawo i wejdź do następnego budynku. Wejdź na górę i użyj dźwigni w następującej kolejności: środkowa, prawa, środkowa, lewa, lewa, środkowa, prawa. Wyjdź i skieruj się tam, gdzie widziałeś poczwarę. Obejrzyj scenkę i pokonaj potwora. Wykończ resztę wrogów i skieruj się w stronę bramy. Skorzystaj z koła – okaże się, że ktoś Ci przeszkadza. Przejmij niewolnika, który stoi obok strażnika i podejdź nim do dźwigni. Najpierw przesuń prawą, a potem lewą. Teraz jeszcze raz użyj koła i przejdź przez punkt kontrolny. Pokonaj dwóch rycerzy i idź do końca. Skieruj się w prawo i pokonaj kolejnych wrogów. Otwórz drzwi i przejdź przez następny checkpoint. Odwróć się i wykończ rycerza. Uważaj na statek i szybko przedostań się do ogrodzenia. Jest w nim dziura – przejdź przez nią i użyj długiego skoku, aby przeskoczyć na drugą stronę. Tu spotkasz dwóch rycerzy (co za niespodzianka!). Na końcu skręć w prawo i przeskocz na drugą stronę. Wykończ przeciwnika (o tak!) i przeskocz na platformę (słodkości!). Wykończ przeciwnika (ja wymiękam!) i przejdź dalej. Znowu przeskocz na drugą stronę (no dalej – zmuś się!) i wykończ KOLEJNEGO przeciwnika (odpadam normalnie;). Przejdź przez drzwi – w ten sposób znajdziesz się w dużym pomieszczeniu. Skieruj się w lewo i wejdź na górę. Tutaj skręć w prawo i przesuń dźwignię. Przejdź przez drzwi i zeskocz niżej. Wyjdź na zewnątrz i skręć w lewo. Z dziką przyjemnością załatwisz dwóch rycerzy i wejdziesz po drabinie na platformę. Skręć w prawo i korzystając z długiego skoku, przedostań się tam, gdzie znajdują się drzwi. Teraz skręć w lewo i wskocz do magazynu. Skorzystaj z dźwigni, a potem z windy. Przejmij robotnika i przesuń środkową dźwignię. Wejdź do klatki i pociągnij za środkową dźwignię. Jeszcze raz przejmij kontrolę nad robotnikiem i przesuń nim środkową dźwignię.

The Hylden City

Po scence przeskocz w wiadome miejsce i przejdź kilka kroków. Po kolejnej scence szybko biegnij do głównej bramy. Tu skręć w lewo i przedostań się wyżej. Pokonaj jednego wroga i skieruj się w prawo. Zeskocz niżej i skorzystaj z telekinezy, aby otworzyć klatkę. Wróć do głównej bramy i wjedź do środka budynku. Po obu stronach będą dźwignie – wiesz, co robić. Wejdź do windy i obejrzyj przerywnik. Przejdź przez checkpoint i użyj dźwigni, która czai się po lewej. Przejdź dalej i po scence szybko ulotnij się stamtąd. Skieruj się w lewo i na górę. Znowu checkpoint i drzwi. W kolejnym pomieszczeniu spotkasz dwóch wrogów. Przejdź przez jedyne możliwe do otworzenia drzwi i przejdź po kładce. Pokonaj wroga i zejdź do dwóch paneli. Użyj ich, a otworzy się przejście. Wyskoczą na Ciebie dwaj przeciwnicy – szybko ich usuń i idź ciągle przed siebie. Wykańczaj oponentów i niczym się nie przejmuj – to uczucie kiedyś minie. Przejdź przez drzwi po lewej, a znajdziesz się z powrotem na ulicach miasta. Zeskocz niżej i szybko podbiegnij do głazu. Przedostań się wyżej i kontynuuj swoją podróż w nieznane. Przejdź przez drzwi i zeskocz na dół. Przesuń baterię tak, aby stała obok jaśniejszej części ściany. Wejdź wyżej i przejmij niewolnika. Przesuń nim dźwignię i przejdź do następnego pokoju. Tu (zgadnij) przesuń dźwignię. Teraz zwab zwierza w pobliże lasera. Szybko podbiegnij do dźwigni i przesuń ją. W ten sposób wyrwiesz chwasta. Przedostań się przez dziurę w ścianie i przesuń tysięczną dźwignię. Wskocz na skrzynki i skorzystaj z... ik... dźwigni. Wyjdź na zewnątrz i skorzystaj z dziury w ścianie. Przejmij robotnika i obniż nim poziom wody. Zeskocz na dół i przesuń skrzynkę tak, aby znalazła się w odpowiednim miejscu. Wróć na górę i rozkaż robotnikowi podnieść poziom wody. Przeskocz na skrzynkę, a z niej na platformę. Przesuń dźwignię i wróć na dół. Przeskocz na jedną z platform i zeskocz z niej, jak znajdziesz się na samej górze. Skorzystaj z dziury i przedostań się niżej. W dużym pomieszczeniu spotkasz się z długaśną zagadką.
Wykończ przeciwnika po prawej i wejdź do pokoju z kołem. Użyj go, aby obniżyć poziom wody. Zeskocz niżej i przejdź przez dziurę po prawej. Przesuń skrzynkę w lewo, wróć i obróć się w prawo. Przesuń tę skrzynkę tak, aby stała obok drugiej. Teraz wskocz na skrzynkę po lewej i przejdź dalej. Usuń trzy pająki. Użyj dźwigni i przesuń skrzynkę tak, aby spadła na dół. Wiesz doskonale, gdzie ją przesunąć. Teraz wróć na górę i użyj koła, aby podnieść poziom wody. Przejdź do pierwszej skrzynki. Wskocz na nią i użyj długiego skoku, aby przedostać się na drugą skrzynkę. Potem przeskocz na skrzynkę po prawej, a z niej na platformę. Po lewej jest okno, a za nim robotnik. Przejmij go i otwórz nim drzwi. Zepchnij skrzynkę do wody i przeskocz do ostatnich drzwi. Dalej znajdziesz się w pomieszczeniu z zielonym promieniem. Wskocz na symbol i podjedź w górę. Usuń wroga i przejdź w lewo. Tu spotkasz jeszcze dwóch przeciwników. Zeskocz niżej i wykończ kolejnych dwóch. Przejdź przez checkpoint i przeskocz przez most. Przejdź przez kolejny most, wykończ wroga i użyj dźwigni. Przeskocz na drugi brzeg rzeki i wejdź do windy. Szybko przeskocz na skrzynki i sprawdź otoczenie. Będziesz musiał przeskoczyć dalej, ale zrób to dopiero w momencie, kiedy wyłączy się reaktor. Przejdź przez tunel i skorzystaj z drzwi po lewej. Wskocz na skrzynki i wykończ dwóch przeciwników. Użyj dźwigni, aby zdjąć osłonę i przejdź dalej. Użyj dźwigni, aby móc przejść dalej. Na końcu tunelu skorzystaj z długiego skoku, aby dostać się na kładkę. Zeskocz po lewej i kieruj się ścieżką, aż dotrzesz do skrzynek. Wejdź na nie i przeskocz tam, gdzie stoi skrzynka. Wróć tam, gdzie wykończyłeś dwóch przeciwników i idź przed siebie. Skorzystaj z dwóch paneli, aby otworzyć drzwi i zdjąć pole siłowe. Teraz skieruj się do drzwi i wykończ rycerza. Po animacji wykończ dwóch wrogów i przejdź przez checkpoint. Użyj telekinezy na czterech symbolach i obejrzyj długą scenkę. Podejdź do dużych drzwi i skręć w prawo. Zejdź niżej i przeskocz na głaz, który pływa w wodzie. Z niego przedostań się na drugą stronę. Wykończ dwóch wrogów i wejdź wyżej. Przejmij robotnika i obniż poziom wody. Zeskocz niżej i przesuń skrzynkę tak, aby znajdowała się pod panelem. Znowu przejmij robotnika i podnieś poziom wody. Teraz jeszcze raz obniż lustro wody i zeskocz ze skrzynki. Przeskocz w stronę turbin, a potem przedostań się na drugą stronę. Przesuń dźwignię, aby otworzyć drzwi. Wróć do nich i wskocz na platformę. Skorzystaj z kolejnego panelu, aby otworzyć duże drzwi. Przejdź przez nie i przez most.

Sarafan Lord

Najpierw użyj na nim telekinezy, a potem szybko wskocz na niego, aby go zepchnąć. Po scence będziesz musiał blokować jego ciosy, aż napełnisz pasek (przed ostatnim ciosem lepiej uskocz w bok). Teraz użyj na nim z Immolate. Znowu blokuj i znowu Immolate. Będziesz musiał zrobić tak cztery razy. Po scence znowu blokuj, ale tym razem po napełnieniu paska, skorzystaj z Berserk. Uważaj jednocześnie na jego czerwony atak (nie możesz go zablokować). Po dwóch takich akcjach przeciwnik polegnie.

Gratulacje, wykończyłeś Blood Omen 2.

ISS PARTY

Witam w specjalnym wydaniu ISS PARTY! Choć tym razem jest to raczej WE PARTY. Mistrzostwa za pasem, a w przyszłym miesiącu spotkamy się już na półmetku najważniejszej imprezy piłkarskiej świata! Oby jeszcze grali nasi! Tak czy inaczej będzie bardzo emocjonująco. I jeszcze jedno - raczej nie piszcie do mnie w czerwcu. Chyba nie będę miał czasu na odpowiadanie... Będą tylko Mistrzostwa i ja.

marcellus3@wp.pl

Winning Eleven 6!!!

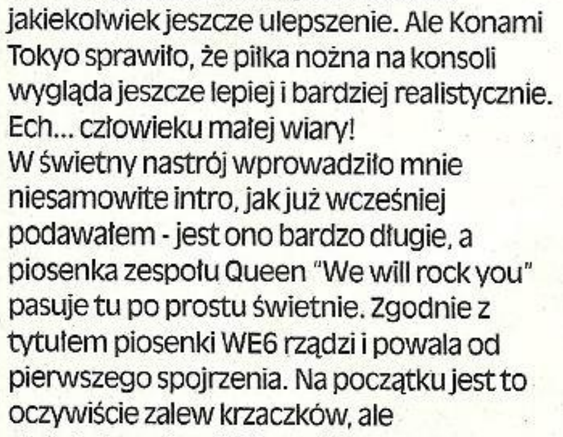
Na początek kilka wyjaśnień. Rzeczywistość zweryfikowała niektóre zapowiedzi z zeszłego miesiąca dotyczące WE6. Jest jednak bolesna niespodzianka dla ludzi, którzy mają problemy z językiem japońskim. Wydawca zrezygnował z umieszczenia opcji pozwalającej na zmianę języka na angielski. Inne braki nie są już takie istotne. Stadionów jest mniej niż zapowiadano i na początku dostępnych jest czternaście, w tym tylko kilka z World Cup, Gra nie została wydana na nośniku DVD tylko CD. To tyle sprostowań i niepotrzebnego smęcenia.

Nie wiem, jak oni to robią, ale to co prezentują jest po prostu niesamowite. Nie wierzyłem, że w tak krótkim czasie można dokonać tylu zmian. Przy chłopakach z Konami Tokyo kolesie z EA Sports odpowiedzialni za serię FIFA są amatorami i w ogóle nie znają się na piłce nożnej. Ale to wiadomo od dawna.

Po PES wydawało mi się niemożliwe jakiekolwiek jeszcze ulepszenie. Ale Konami Tokyo sprawiło, że piłka nożna na konsoli wygląda jeszcze lepiej i bardziej realistycznie. Ech... człowieku małej wiary!

W świetny nastrój wprowadziło mnie niesamowite intro, jak już wcześniej podawałem - jest ono bardzo długie, a piosenka zespołu Queen "We will rock you" pasuje tu po prostu świetnie. Zgodnie z tytułem piosenki WE6 rządzi i powala od pierwszego spojrzenia. Na początku jest to oczywiście zalew krzaczków, ale doświadczenie z PES'a szybko zaczyna procentować. Dla tych, co nie radzą sobie z dziwnymi znaczkami, zamieszczam krótki poradnik do najważniejszych opcji. Ale teraz rozpocznijmy mecz!

Na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się być podobne. Zawodnicy wchodzą na boisko i stają do zdjęcia - na zbliżeniach jednak widzę, że ruszają im się oczy; że nabrali trochę masy i różnica pomiędzy chudziutkim Owenem a potężnym Heskeyem jest naprawdę spora. Potem zaczynam... Pierwsze podanie, jak na razie tak samo, potem próba dryblingu i... strata! Ustawiłem pięciogwiazdkowy poziom trudności i wydawało mi się, że będzie tak samo jak w PES, trudno ale do przejścia... A tu pierwsze poważne zaskoczenie - konsola zaczęła grać prawie jak człowiek. Od razu widać, że przy tworzeniu sztucznej inteligencji wzięto przykład z najlepszych graczy w ISS/PES - konsola gra ostro i blisko przeciwnika. Rzadko fauluje, dużo się wślizguje i świetnie przepycha przy walce o piłkę. No i co najważniejsze niemal nieustannie ciśnie, nie dając chwili na oddech i zastanowienie. Trzeba mieć oczy dookoła głowy i błyskawicznie podejmować decyzje. Naprawdę jest trudnym i wymagającym przeciwnikiem - bramki wpadają dość rzadko, a spotkania zazwyczaj kończą się różnicą jednej lub dwóch. Czyli jednak nie jest tak źle... Ale gdy prowadzi się jedną bramką, to dowiezienie takiego wyniku do końca meczu jest bardzo trudne... Konsola ciśnie w końcówce (choć nie tylko, przez kilka minut po stracie bramki też ostro atakuje) jak wściekła i co najgorsze... Zazwyczaj dopina swego. Poziom trudności jest naprawdę duży, a 5 gwiazdek lub Extreme w ML przeznaczony jest dla naprawdę doświadczonych graczy.



Gram dalej... Widzę mnóstwo nowych animacji - zarówno starć i fauli jak i zwykłych ruchów. Po raz pierwszy faule są odgwizdywane podczas pojedynków główkowych, a po tym, jak zawodnik się wywróci podczas takiego starcia, kilka chwil zajmuje mu podniesienie się i ruszenie z powrotem do akcji. Realistyczne. Zawodnicy przepychają się i blokują, gdy biegną do piłki. Jest tu jeszcze mnóstwo różnych nowych ruchów, ale trudno je wszystkie wymienić, a wielu jeszcze nie widziałem. Nie ma jednak róży bez ognia... Znaczy się bez kolców. Na niektórych stadionach w sytuacjach, gdy na ekranie jest jednocześnie kilkunastu zawodników (rzuty rożne), gra potrafi potwornie chrupnąć. Jest to oczywiście łatwe do wybaczenia - miód zalewa takie niedoróbki. Mam jednak nadzieję, że do momentu wyjścia PES2 zostanie to poprawione. Mają w końcu dużo czasu - ponad pół roku przyjdzie nam prawdopodobnie czekać na to cudo, więc radzę importować WE6 bez najmniejszego zastanowienia. Mecz toczy się dalej - mój zawodnik został złapany na spalonym i co widzę na powtórce? Jest linia wyznaczająca ostatniego obrońcę! (wprawdzie brzydka, ale jest! Nareszcie!). Co dalej... Bramkarze są sprytniejsi i lepsi, ale nie są wszechmocni i bezbłędni (zdarzają się kiksy). Sytuacje sam na sam są dość łatwe do wykorzystania (tyle że trudne do wypracowania). Często jednak wpuszczają bramki w tak zwany "krótki róg", a to podobno niewybaczalne...

Poprawiono oprawę dźwiękową meczu. Teraz kibice naprawdę żyją i kibicują "swoim" zawodnikom, a buczą i gwiżdżą na przeciwników. Podobnie jest z komentatorami - mogą być stronniczy! Nie mogłem tego wprawdzie dokładnie sprawdzić (no panimaju), ale słychać, że John Karbira bardziej jara się bramkami zdobytymi przez jeden z zespołów, a cichnie przy przeciwnym. Swoją drogą ciekawe, jak poradzą sobie z tym zadaniem w PES2 nasi starzy znajomi - Terry i Andy? Mam obawy... Te dodatki są świetne i dodają mnóstwo dobrego klimatu. Jest też nowa, rzeczywiście dynamiczna kamera - gdy akcja przenosi się w głąb połowy, kamera obraca się i zaczyna "podążać" za akcją. Oczywiście nie pozostawiono nas bez wpływu na jej pracę - możemy wyłączyć ten efekt zupełnie (tak jest normalnie), lub zmienić stopień obrotu kamery w skali od jednego do dziewięciu.

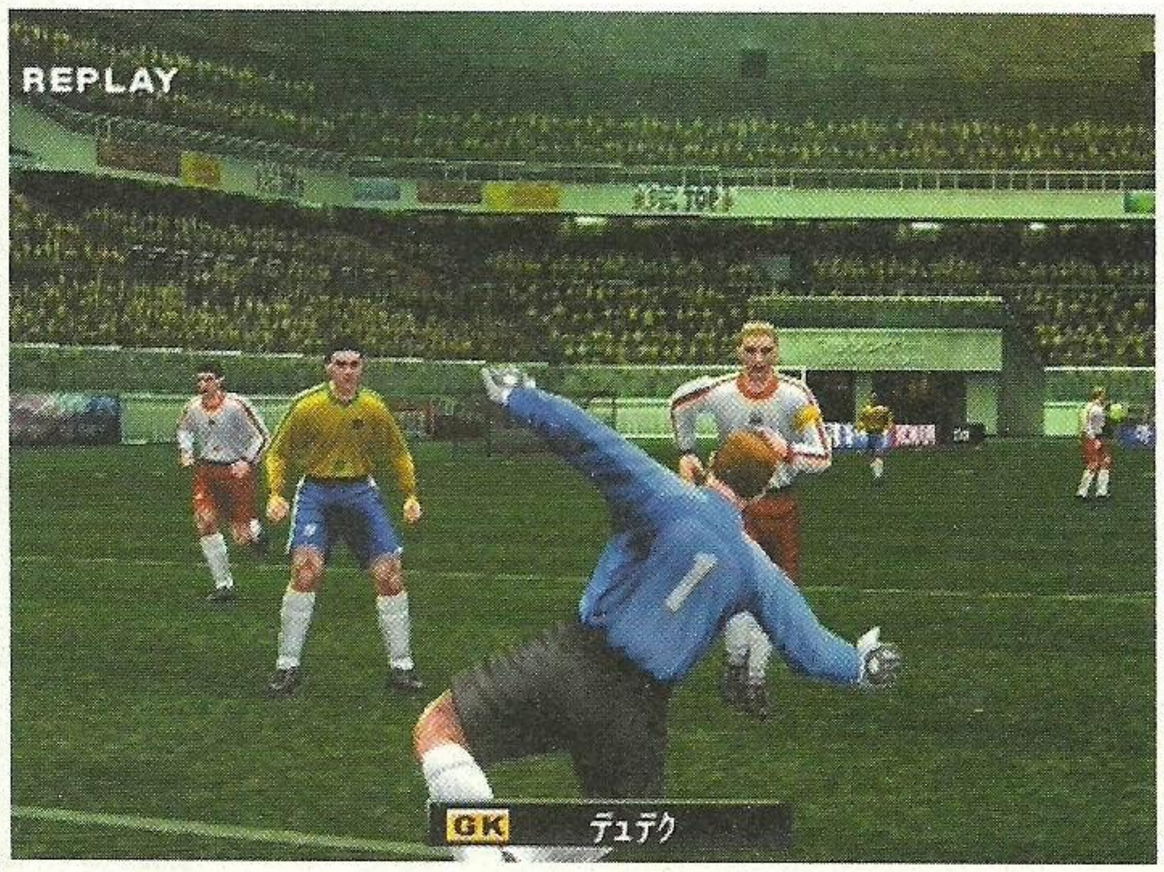
Master League rozrosła się do trzech lig i skomplikowała - zarządzanie zespołem jest bardziej rozbudowane. Oprócz kupowania zawodników, możemy ich sobie też wypożyczać. Wartość gracza oznacza teraz, ile bierze za sezon gry w naszym zespole - część tej kwoty wypłacamy mu po każdym meczu. W składzie mieści się aż 40 zawodników - nie ma więc problemu z rezerwami. Po każdym sezonie rozgrywany jest też Puchar Ligi, za który dostajemy dodatkową kasę. Pomiędzy sezonami można rozgrywać mecze towarzyskie i tak dalej i tak dalej...

Nowości jest naprawdę mnóstwo, a rozgrywka robi się coraz głębsza. Po kilkunastu dniach intensywnego grania mogę ze spokojem stwierdzić, że gra jest po prostu doskonała... Znowu. To nieuczciwe ze strony Konami Tokyo... No bo ile razy można im dawać dychę... A tak właśnie będzie w wypadku PES2, który, co wnioskuję z doświadczenia (była spora różnica pomiędzy WE5 a PES), zostanie jeszcze trochę dopieszczony. They will ROCK you!!!

Dla nie zaznajomionych z krzaczkami mam dobrą wiadomość - na stronie włoskich fanów ISS'a (www.winningeleven.mainpage.net) pojawił się wiele mówiący napis "100% Italian and English language translation - work in progress..." Mam nadzieję, że chłopaki się szybko uwiną!

Dla wszystkich importerów - na sąsiedniej stronie tłumaczenie wszystkich ważniejszych menusów. Na głównym ekranie wszystko jest w takiej samej kolejności jak w PES. Wyjaśnienia wymagają tylko Edit Menu i Option, bo ważne jest, żeby edytowane przez kilkadziesiąt godzin nazwiska zawodników zostały bezpiecznie zachowane... Strzeliłbym sobie w łeb, gdybym stracił takiego save'a!

I to tyle na dziś. Kibicujcie naszym na mistrzostwach!



09. Menu Trening

1. Normalny trening
2. Mini-gierki
3. Tutorial
4. Wyjście

Mini gierek jest sześć plus jedna ukryta - specjalna

1 - Drybling - czyli dryblowanie pomiędzy pachołkami na czas.
2 - "Głupi Jaś" - czyli podawanie piłki pomiędzy pięcioma zawodnikami, gdy przeszkadza dwóch innych graczy - im bliżej podpuścisz przeciwnika, tym wyższa będzie punktacja.
3 - Podawanie gałką - trzeba dokładnie podawać gałką analogową (prawą ofkoz).
4 - Długie podanie z rzutu wolnego - im celniej, tym lepiej.
5 - Strzały z rzutów wolnych - im celniej, tym lepiej.
6 - Utrzymywanie piłki - im dłużej, tym lepiej, a im bliżej pola karnego przeciwników, tym wyższa punktacja.
7 - Wyzwanie - czyli wszystkie zadania po kolei. Jest dostępne dopiero po uzyskaniu powyżej 800 punktów w każdym zadaniu.

Za uzyskanie oceny Fantastic (około 1100 punktów) w zadaniu odkrywamy nowych zawodników - legendy światowej piłki (np. Stoichkov). Aby odkryć zawodnika za "Wyzwanie", trzeba zdobyć w sumie ponad 5000 punktów czyli średni ponad 800 punktów w każdym zadaniu.

01. Edit Menu

1. Edycja zawodnika
2. Tworzenie zawodnika
3. Usuwanie stworzonego zawodnika
4. Rejestracja stworzonego zawodnika w drużynie
5. Edycja nazwisk
6. Edycja numerów na koszulkach
7. Edycja zespołu gwiazd
8. Edytor barw koszulek klubowych, edytor nazw i flag zespołów z ML
9. Option File
10. ???
11. Wyjście

02. Opcje

1. Option File
2. Kopiowanie danych
3. Usuwanie danych
4. Konfiguracja klawiszy
5. Ustawienia dźwięku
6. Galeria pucharów
7. Oglądanie powtórek

03. Option File

1. Auto Save On/Off
2. Załaduj opcje
3. Zachowaj opcje
4. Załaduj opcje z WE5
5. Załaduj opcje z WE5FE

04. Mecz towarzyski

Po wybraniu meczu towarzyskiego, pojawi się takie menu.
L1 - R1
żadnej kreski = ręczne przełączanie się pomiędzy zawodnikami
wszystkie kreski = w pełni automatyczne przełączanie się zawodników.

05. Menu po wyborze zespołu

Uwaga! Wszystkie opcje są podane w takiej kolejności, jak przy pierwszym odpaleniu gry!
1. OK
1. Dzień/Noc - Losowo -> Dzień -> Noc
2. Pora roku/Pogoda - Losowo -> Lato/Pogodnie -> Lato/Deszcz -> Zima/Pogodnie ->Zima/Deszcz
3. Czas - od 5 do 30 minut.
4. Poziom trudności
5. Kontuzje - Tak -> Nie
6. Forma zawodników > Gospodarze > Goście
7. Liczba zmian podczas meczu - od 3 do 7
8. Dogrywka/Golden Goal - Tak/Tak -> Nie/Nie -> Tak/Nie
9. Rzuty karne - Tak -> Nie
10. Wpływ własnego boiska - Nie -> Tak
11. Stadiony
12. Nastawienie komentatorów - Neutralne -> Gracz(e) -> Gospodarze -> Goście
13. Nastawienie kibiców - Gospodarze i Goście -> Derby -> Neutralne -> Gracz(e)

Objaśnienie: "Neutralne" w obu przypadkach oznacza brak jakichkolwiek większych zachwytów ze strony kibiców czy komentatorów.
"Gracz(e)" w obu przypadkach oznacza, że komentatorzy i kibice będą po stronie gracza lub będą obiektywnie sprzyjać obu graczom.
"Gospodarze" - wiadomo komu sprzyja komentator.
"Goście" - jak wyżej.
"Gospodarze i Goście" - "swoi" są

06. Setup Menu

1. Rozpoczęcie meczu
2. Ustawienie składu
3. Ładowanie i zachowywanie formacji
4. Włączenie / wyłączenie przedmeczowej
5. prezentacji
6. Ustawianie kamery
7. Komentarz i dźwięki
8. Wybór kontrolera
9. Konfiguracja klawiszy
10. Wyjście

07. Menu podczas meczu

Podczas meczu menu wygląda niemal tak samo jak to, z tą różnicą, że teraz nie trzeba wchodzić do formacji, aby wybrać wykonawcę stałego fragmentu gry. Można to zrobić bezpośrednio z menu - trzecia opcja od góry. Zresztą większość opcji jest bardzo podobna jak w PES, ich kolejność również jest zazwyczaj identyczna.

08. Liga Mistrzów

Pierwsze menu po wybraniu nowej gry:
1. Poziom trudności - do Easy do Extreme Extreme - opcja Autosave jest włączona na stałe, nie można też zmienić poziomu trudności. A wyjście podczas meczu oznacza walkowera - 4:0. Ilość punktów za zwycięstwo jest mniejsza niż na innych poziomach trudności.
Pozostałe poziomy trudności - można zmieniać poziom trudności, ale Extreme jest niedostępny.
2. Wpływ własnego boiska - Tak -> Nie
3. Nastawienie komentatorów - jak w menu przed meczem
4. Nastawienie kibiców - jak wcześniej
5. Kluby kierowane przez konsole mogą dokonywać transferów - Tak -> Nie

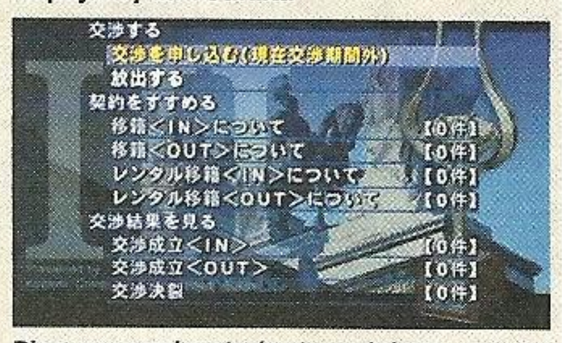
Menu wyboru zespołu
Pierwszy rząd: Celtic Glasgow, Glasgow Rangers, Manchester United, Arsenal, Chelsea, Liverpool, Leeds, West Ham, Newcastle, Aston Villa, Barcelona, Real Madrid, Valencia, Deportivo La Coruna, AS Monaco, Olympique Marseille,
Drugi rząd: PSG, Bordeux, Ajax, Feyenoord
PSV, Inter, Juventus, AC Milan, Lazio, Parma Fiorentina, AS Roma, Borrusia Dortmund, Bayern Monachium, Bayer 04 Leverkusen Hamburger SV
Trzeci rząd: Olympiakos Pireus, Galatarsaray Stambuł, Dynamo Kijów, Spartak Moskwa, Palmeiras, Vasco da Gama, Boca Juniors, River Plate

Główne menu Master League
1. Następny mecz
2. Tabele
3. Zarządzanie zespołem
4. Save
5. Opcje 6. Wyjście

Menu przed meczem w ML jest niemal identyczne jak normalnie. Jest jedna różnica - trzecia opcja od góry. W niej pojawia się pytanie o to, czy zachować obecną formację jako standardową dla zespołu ("Tak" u góry, "Nie" u dołu).

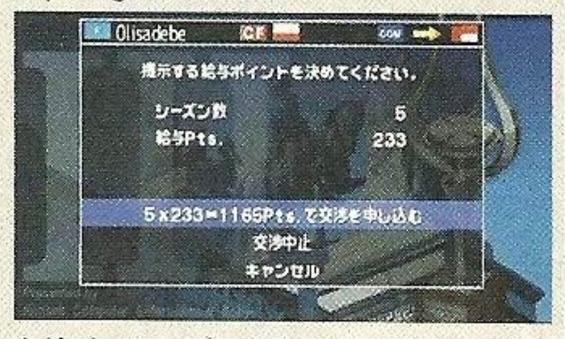
Aby kupić zawodnika, należy w menu zarządzania zespołem wybrać taką ikonkę:

Kupujemy zawodnika



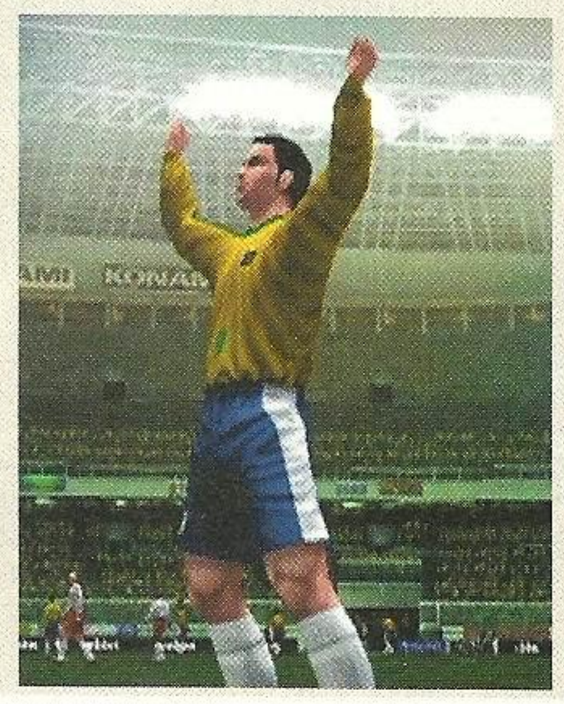
Pierwsza opcja od góry to wybór zawodnika do kupienia (lub wypożyczenia), a następna to zwalnianie zawodnika.
Wybieramy zawodnika i zatwierdzamy. Teraz pojawia się on na poprzednim ekranie (przy tej opcji jest wykrzyknik i liczba graczy).

Wchodzimy do tego menu i możemy ustalić kwotę i liczbę sezonów, na jaką chcemy kupić tego zawodnika.



1. Liczba sezonów 1-5
2. Cena zawodnika
3. Łączna kwota (ilość sezonów x cena zawodnika. W przypadku kupowania z innych klubów, trzeba zapłacić też odstępne, które jest bardzo duże)
4. Odrzucenie zmian
5. Zatwierdzenie zmian

Aby kupić zawodnika, trzeba mu zazwyczaj zaoferować więcej o jakieś 50% -80% niż jest wart. Ale nie zawsze. Z klubów można wypożyczyć zawodnika na kilka meczów za mniejsze pieniądze (ilość meczów x opłata za mecz + opłata za wypożyczenie). Wypożyczenie może się przydać, gdy chcemy uchronić się przed spadkiem, a nie mamy kasy na większe wzmocnienia. Opłaty dla zawodnika (oprócz kwoty odstępnego) nie są wypłacane od razu. Są rozłożone w czasie. Czyli cena zawodnika jest podzielona przez ilość meczów w sezonie ligowym (Puchar Ligi rozgrywany po sezonie się nie wlicza). Gdy mamy bardzo szeroką i drogą kadrę, zaczyna pojawiać się problemem - to, co zdobywamy za wygraną, jest pomniejszane o opłaty dla zawodników. A nie możemy im odmówić kasy za mecz, to nie jest nasza ekstraklasa :). Trzeba rozsądnie zarządzać zespołem, bo gdy skończy się kasa, to skończy się również nasze granie, szczególnie ważne jest to w przypadku zabawy na poziomie Extreme...



GTA3: Gangsta's Paradise hardcore edition 2

Witajcie po raz kolejny! Co my tu dla Was mamy, adepci najszlachetniejszego z zawodów? Cały Gangsta's Paradise został zajęty przez kompletny poradnik dotyczący Rampage, stworzony na specjalne zamówienie przez mojego człowieka Qoorę. Ach, jest jeszcze uzupełnienie tekstu o Dodo z pierwszego GP. Za miesiąc zaatakujemy z jeszcze większą siłą pokazując rzeczy, których prawdopodobnie jeszcze nigdzie nie widzieliście.

o.g (originalgangsta@wp.pl) and Qoora

Rampage - I'm The Fire Starter

W życiu każdego gangola przychodzi moment, kiedy trzeba nieco przystopować, zapomnieć o wszystkich obowiązkach i udać się na zasłużony odpoczynek lub zabawę. Naglące terminy, niestałe związki, życie w ciągłym stresie i niepewność nadchodzących dni, negatywnie odbijają się na zdrowiu nawet najtwardszego. Pojawia się pytanie, w jaki sposób rasowy gangster odreagowuje stresy? Kino, dobra książka, pomoc w domu spokojnej starości, a może udzielanie się w kółku różańcowym? Być może, ale nie w GTA3!
Tutaj nasz bezwzględny killer ma zgoła inną receptę na relaks, o wiele przyjemniejszą i na dodatek dobrze płatną! Kiedy nie masz aktualnie ochoty wykonywać kolejnej skomplikowanej misji, a jednocześnie czujesz ogromną potrzebę zdemolowania kogoś lub czegoś, poszukaj lewitujących nad ziemią tarcz z symbolem trupiej czaszki. Po zebraniu takiej ikony, uaktywni się misja, na wykonanie której będziesz miał równo 2 min. Każdy Rampage gwarantuje Ci nieskończoną ilość amunicji do giwery, jaką będziesz musiał siać pożogę i zniszczenie w danej misji. Wszystkich Rampage'y jest dwadzieścia. Należy nie tylko uważać na przeciwników, których jest zawsze o wiele więcej i potrafią ostro dać w kość, ale także na policję. Gliny szybko pojawiają się, kiedy należy zniszczyć samochody. Wiadomo, jeżeli zaczynacie nękać zwykłych obywateli, to policja musi zareagować. Kolejne gwiazdki szybko przybywają, więc pod koniec wykonywania rampage może być już naprawdę trudno pozostać przy życiu. Dlatego w miarę możliwości radzę najpierw zaopatrzyć się w zbroję i pełne zdrówko (po manewrze z prostytutką). Dobra, szkoda marnować więcej czasu i miejsca na puste słowa, przejdźmy do czynów! Let's kill'em all!

Portland

1. Broń: Uzi.
Cel misji: zabić 25 członków Triady.
Poziom trudności: łatwizna
Lokacja: Chinatown. Wyjedź ze swojej meliny i skręć w lewo. Jedź do końca czteropasmówki, aż po lewej stronie ujrzysz stylowy budynek z logo Rockstar na dachu. Tu, w ciemnym zaułku znajdziesz pierwszego rampaga.
Druga lokacja: Za budynkiem Supa Save w Portland View.
Komentarz: Kaszka z mleczkiem. Jeśli nie chcesz się narażać, wsiądź do samochodu i kasuj klientów z wozu. Pamiętaj, aby zbytnio nie zwalniać, bo członkowie Triady są bardzo chętni na wyrzucenie Cię z auta i skatowanie baseballami na środku ulicy. Wystarczy, że trzy lub cztery razy przejedziesz jakąś uliczką Chinatown strzelając do wrogów seriami z uzi, a misja bez wątpienia zakończy się sukcesem.

2. Broń: Rocket Launcher.
Cel misji: zniszczyć 13 pojazdów.
Poziom trudności: średnio na jeża
Lokacja: Trenton. Za budynkiem, gdzie znalazłeś pierwszego rampaga, skręć w lewo i jedź prosto, aż miniesz boisko do kosza i mały parking. W budynku, który widzisz przed sobą, po prawej stronie znajduje się kolejna misja.
Druga lokacja: Callahan Point. Przy drzewach za Joe's Greasy Cafe.
Komentarz: Uważaj na przykładnych obywateli, którzy nawet za cenę własnego życia, będą się starać utemperować Twoje destrukcyjne zapędy. Mają brzydki nawyk ustawiania się przed samą rakietnicą w momencie, kiedy właśnie szykujesz się do strzału. Dlatego lepiej będzie, jeśli wskoczysz na rampę znajdującą się naprzeciwko ikony rampaga i stamtąd, bezpieczny od ataków cywilów lub funkcjonariuszy policji, wykonasz misję.

3. Broń: Ak - 47.
Cel misji: Zabić 20 członków mafii.
Poziom trudności: prosta
Lokacja: St. Mark's. Pokręć się w okolicach Salvatore's Mansion, a dwie przecznice dalej znajdziesz podjazd z zaparkowanym Sentinelem mafii. Tutaj, pomiędzy dwoma garażami, czeka na Ciebie kolejna ikona zwiastująca masowe ludobójstwo.
Druga lokacja: W bloku położonym na prawo od Mama's Restaurant znajduje się długa wąska alejka z kilkoma zaułkami - w jednym z nich szukaj rampaga.
Komentarz: Nie powinieneś mieć żadnych problemów. Tuż obok leży zdrowie, a jeśli wejdziesz w wąskie przejście pomiędzy budynkami, znajdziesz jeszcze tarczę. Staraj się jednak nie wybiegać na ulicę, gdyż mafia często potrafi zajść z kilku stron, a wówczas trudno przeżyć ich zmasowany ostrzał. Stój na krawędzi wyniesienia, na której znalazłeś rampaga i z bezpiecznej odległości kasuj przeciwników.

4. Broń: Grenades.
Cel misji: Zniszczyć 10 pojazdów.
Poziom trudności: trudna
Lokacja: St. Mark's - na torach kolejki.
Druga lokacja: Inny punkt na torach kolejki.
Komentarz: Tu sprawy się nieco komplikują. Granatami operuje się z dosyć małą precyzją, więc uważaj, żeby przypadkiem któryś z nich nie spadł Ci pod nogi. Staraj się niszczyć samochody stojące na skrzyżowaniu tak, aby zablokować drogę. Przy odrobinie szczęścia wybuchająca bryczka podpali sąsiednie wozy, a te również zostaną zaliczone na Twoje konto.

5. Broń: Shotgun.
Cel misji: zabić 20 członków Triady.
Poziom trudności: łatwizna
Lokacja: Trenton. Ikona znajduje się w wąskiej alejce przy budynku Mean Street Taxis.
Druga lokacja: Portland View. Na gzymsie za szpitalem.
Komentarz: Po lewej stronie lewituje sobie zdrowie, więc nie powinno być żadnych kłopotów. W razie braku Chińczyków, pobiegaj trochę po ulicy, a nowi wrogowie szybko się pojawią.

6. Broń: M - 16.
Cel misji: Zabić 30 członków gangu Diablos.
Poziom trudności: taka sobie
Lokacja. Red Light District/Chinatown. W zaułku budynku przy Sex Club Seven.
Druga lokacja: Trenton. Za boiskiem do kosza, tuż przy moście Callahana.
Komentarz: Jedyna trudność tej misji polega na braku gangsterów do rozwałki. Dlatego też polecam darować sobie pierwsze podejście i zabrać się za misję w drugiej lokacji. Dopiero tam znalazłem odpowiednią liczbę wrogów do zaliczenia zadania. Sama masakra nie jest zbyt wymagająca - stań przy parkowych ławeczkach i likwiduj seriami podbiegających delikwentów. Przy ogromnej sile ognia, jaką dysponujesz, żaden gangol nie powinien się do Ciebie nawet zbliżyć!

Stauton Island

1. Broń: Rocket Launcher.
Cel misji: Zabić 30 Yardies.
Poziom trudności: ultra trudna
Lokacja: Bedford Point. Ikona znajduje się na cmentarzu za kościołem.
Druga lokacja: Bedford Point. Znajdź niski, brązowy budynek, gdzie King zlecił Ci swą ostatnią misję (przy niewysokim, oszklonym kompleksie). Za krzakiem rosnącym tuż przy wejściu do tego budynku, lewituje rampage.
Komentarz: Wydawać by się mogło, że dysponując siłą ognia, jaką oferuje wyrzutnia rakiet, nie powinniśmy mieć żadnych problemów z zaliczeniem misji... A jednak! Tu nie wystarczy stanąć na środku ulicy i strzelać do każdego gangola, który pojawi się w zasięgu Twoich pocisków. Yardies są uzbrojeni w guny i kije baseballowe i o ile ci pierwsi nie są zbyt niebezpieczni (mamy przecież tarczę i 125 punktów zdrowia), o tyle "bejsboliści" stanowią poważne zagrożenie. Miłośnicy tego amerykańskiego sportu lubią atakować w grupach, z bliskiej odległości. Załatwienie tych klientów staje się wówczas niemożliwe, ponieważ strzał z rakietnicy w gościa stojącego tuż obok, zwiastuje zazwyczaj także Twoją śmierć. Co więc zrobić? Polecam znaleźć jakieś schodki albo murek i stamtąd razić wroga. Panowie z pistoletami nie uczynią zbyt wielu szkód, jeśli ich szybko wyeliminujesz, a "pałkarze" nie będą się pchać pod samą lufę Twojej wyrzutni.

2. Broń: Flame Thrower.
Cel misji: Zabić 25 członków Yakuzy.
Poziom trudności: taki sobie
Lokacja: Bedford Point. Przy kościele.
Druga lokacja: To samo miejsce, co druga lokacja poprzedniego rampaga, ale tym razem musisz wejść na plac parkingowy przez jedną z wąskich alejek biegnących przy niskim budynku. Na końcu alejki jest nowe miejsce rampaga.
Komentarz: Miotacz ognia - to jest to! Obsługa takiego urządzenia to czysta przyjemność. Płonące ofiary krzyczą w niebogłosy, samochody efektownie eksplodują, a Twoje konto systematycznie się powiększa. Misja jest w miarę prosta - gangsterów z Yakuzy jest sporo w obu lokacjach, a policja bardzo sporadycznie reaguje na Twoje poczynania. Jeśli zabraknie Ci już ofiar do rozwałki, odwróć się np. w stronę jakiegoś budynku, a po chwili na ulicy powinno pojawić się dwóch lub trzech Japończyków w garniturkach.

3. Broń: Grenades.
Cel misji: Zabić 25 Yardies.
Poziom trudności: trudna
Lokacja: Bellville Park. Rampage znajduje się w wąskiej alejce przy zaparkowanym wozie strażackim.
Druga Lokacja: Liberty Campus: Od kryjówki skręć dwa razy w lewo i jedź wzdłuż drogi lekko opadającej w dół. Po lewej stronie powinieneś zauważyć zaułek, gdzie pojawił się rampage.
Komentarz: Jak każda misja z granatami, tak i ta wymaga od Ciebie ogromnej cierpliwości i dokładności. Yardies nieustannie ostrzeliwują Cię z gunów i bezlitośnie okładają kijami baseballowymi, co skutecznie uniemożliwia precyzyjny rzut granatem. Dobrym sposobem jest ciągły bieg i ciskanie granatów tuż przed siebie. Przy odrobinie szczęścia przebiegniesz bezpiecznie nad granatem, a goniący Cię Yardies wejdą na niego dokładnie w chwili eksplozji. Trzeba jednak uważać, aby nie rzucać granatów za daleko, bo możemy wtedy podzielić los naszych prześladowców. Drugi sposób, który wydaje mi się nieco bezpieczniejszy, polega na wskoczeniu na jakiś niski garaż lub budynek (np. ten przy wozie strażackim) i likwidowaniu przeciwników z bezpiecznej odległości. W razie braku chętnych na bliskie spotkanie z granatem, należy się odwrócić i poczekać, aż kolejni Yardies pojawią się na ulicy.

4. Broń: Shotgun.
Cel misji: zniszczyć 8 samochodów.
Poziom trudności: medium.
Lokacja: Bellville Park. Rampage znajduje się w jednym z narożników parku - nic dodać nic ująć.
Druga lokacja: Po nieudanym podejściu, ikona pojawia się w innym narożniku parku.
Komentarz: Pamiętaj, aby nie podchodzić zbyt blisko samochodów - dwa strzały z bliskiej odległości i wózek leci w powietrze... A wraz z nim i Ty! Stań trochę dalej i strzel 3 - 4 razy - to zminimalizuje ryzyko. Najlepiej jest zablokować pobliskie skrzyżowanie swoim samochodem tak, aby stworzyć niewielką blokadę. Małe ułatwienie - jeśli któryś z samochodów zapali się od wybuchającej fury, to konsola zaliczy to tak, jakbyś samodzielnie go skasował. Aha - w tej misji policja to Twoi sprzymierzeńcy. Podczas gdy inni kierowcy uciekają w popłochu, stróże prawa posłusznie przyjeżdżają na miejsce masakry i na dodatek ustawiają się w odpowiedniej odległości - najpierw załatw gliniarzy, a potem zajmij się ich bryczkami.

5. Broń: Sniper Rifle.
Cel misji: Zabić 17 Yardies strzałem w głowę.
Poziom trudności: cholernie trudna
Lokacja: Torrington. Aby znaleźć drugą lokację rampaga, musisz wejść schodami na Kenji's Casino.
Komentarz: Zabawa w Leona Zawodowca to dosyć wymagająca rozrywka. Problem polega na tym, że trzeba trafiać idealnie w głowy Japończyków, a jest to tym bardziej trudne, iż rzadko, kiedy stoją oni w miejscu. Oba miejsca, gdzie znajdujemy rampage, są położone w miarę wysoko, więc nie będzie problemu z małym polem widzenia. Reszta zależy tylko od Twojej celności i pewnej ręki.

6. Broń: Molotovs.
Cel misji: Zabić 16 członków Yakuzy.
Poziom trudności: prosta
Lokacja: Newport - przy autostradzie, na której znajduje się Unique Jump. Jadąc tą zawieszoną nad miastem drogą, powinieneś widzieć z boku budynek, w którym Asuka zlecała Ci swoje pierwsze misje.
Druga lokacja: Na rampie przy Pay'n'Spray i garażu 8-Balla.
Komentarz: Niezwykle prosta sprawa - wskakujesz na pas zieleni rozdzielający autostradę i rzucasz Molotovy na spacerujących w pobliżu Japończyków. Chłopaki ułatwiają Ci zadanie chodząc w grupach i niezwykle rzadko odpowiadają strzałami na Twoje ataki. Uważaj tylko, aby któraś z butelek nie

spadła Ci pod nogi, bo wtedy może być naprawdę gorąco!

7. Broń: M - 16.
Cel misji: Zniszczyć 15 samochodów.
Poziom trudności: średnia
Lokacja: Liberty Campus. Na placu budynków uniwersyteckich.
Druga lokacja: Fort Stauton. W jednym z narożników ogrodzonego placu budowy.
Komentarz: Jedyną trudnością, jaką możesz spotkać w tej misji, jest brak wystarczającej ilości wózków i nadmierna aktywność panów w niebieskich mundurkach. Postaraj się stworzyć mały zator na pobliskiej ulicy, a wówczas zarówno samochody cywilne, jak i radiowozy, będą regularnie podjeżdżały pod lufę Twojego karabinu. Możesz także samemu zaparkować dwa wózki niedaleko ikony rampage (zanim ją zbierzesz), co powinno nieco ułatwić zadanie.

Shoreside Vale

1. Broń: Hmm... Samochód.
Cel misji: Przejechać 20 Kolumbijczyków.
Poziom trudności: prostacka
Lokacja: Tuż przy zjeździe z mostu prowadzącego ze Stauton Island na Shoreside Vale znajduje się mały tunel. Wejdź na górę tunelu, a za pobliskim billboardem znajdziesz ikonę rampaga.
Druga lokacja: Zjeżdżając z mostu ze Stauton Island, grzej przed siebie, aż zobaczysz skrzyżowanie w kształcie litery T (ale nie to przy lotnisku). Skręć w lewo i jedź prosto, aż po prawej stronie zobaczysz budynek z napisami "Burke". Wówczas skręć w lewo na trawę (w pobliżu powinien stać wysoki słup z boardem Gasoline) i tam szukaj rampaga lewitującego gdzieś pomiędzy drzewami.
Komentarz: Ta misja całkiem słusznie przywodzi na myśl stary, dobry i niezwykle grywalny Carmageddon. Rozjeżdżanie wrednych Kolumbijczyków sprawia dużo frajdy i nie stawia przed graczem zbyt wygórowanych wymagań, ale mimo to nie zapomnij zwinąć mocnego wozu. Kolumbijczycy nie są może zbyt inteligentni lub ruchliwi, ale za to nieustannie zasypują Twój samochód gradem kul.

2. Broń: Uzi i samochód
Cel misji: Zniszczyć 7 samochodów strzelając z wozu.
Poziom trudności: łatwa
Lokacja: Pike Creek. Znajdź magazyn z logo Punk Noodles - rampage znajduje się przy tym budynku, tuż za podniesionym szlabanem.
Druga lokacja: Znajdź budynek z logo Turtle Head Fishing w dzielnicy Pike Creek. Po lewej stronie budynku powinna być droga łagodnie opadająca w dół. Zjedź nią do najniższej sekcji tamy, a tam za jednym z głazów zobaczysz ikonę rampaga.
Komentarz: Misja jest prosta jak przysłowiowy drut. Wystarczy stanąć na środku któregoś z pobliskich skrzyżowań w Pike Creek i zablokować drogę. Niektóre samochody stojące na czerwonych światłach nie ruszą się z miejsca, nawet pomimo Twojego ostrzału. Podobnie jak w jednej z misji na St. Island, samochody zapalone od wybuchających pojazdów konsola zaliczy na Twoje konto.

3. Broń: Rocket Launcher.
Cel misji: zniszczyć 15 samochodów.
Poziom trudności: średni
Lokacja: Pike Creek. Znajdź budynek z kilkoma garażami ponumerowanymi cyframi 1 i 2. W pobliżu zobaczysz schody - wejdź po nich na dach magazynu i zbierz ikonę rampaga.
Druga lokacja: Granica Pike Creek i International Francis Airport. Znajdź ulicę w Pike Creek, gdzie po jednej stronie jezdni stoją trzy billboardy reklamowe, a na przeciwko nich kolejne dwa. Za jednym z trzech boardów (Badfellas) znajdziesz rampage (po lewej stronie, za trawą powinieneś widzieć lotnisko).
Komentarz: Dach magazynu to wyśmienite miejsce dla kogoś z załadowaną rakietnicą i morderczymi intencjami. Skrzyżowanie poniżej zapewni stały napływ nowych aut do kasacji, a gangsterzy czy policja nie przeszkodzą Ci w dziele zniszczenia. Postaraj się likwidować wszystkie radiowozy, a wówczas, nawet jeśli zabraknie cywilnych bryczek w polu rażenia, policja i federalni będą regularnie dostarczać Ci nowego "złomu".

4. Broń: Sniper Rifle.
Cel misji: Zabić 15 Kolumbijczyków strzałem w głowę.
Poziom trudności: wysoki
Lokacja: Pike Creek. Znajdź budynek, przy którym stoją białe wysokie bojlery (silosy?) - przy murku zobaczysz rampę do Unique jump, a po lewej stronie, w wąskiej alejce ujrzysz jeszcze jedną kładkę umożliwiającą efektowny skok. Przy tej drugiej rampie (za skrzynią) lewituje rampage.
Druga lokacja: Dach garażu widoczny z rampy, przy której znalazłeś ikonę za pierwszym razem. Dostać się tam można wykonując Unique Jump, lub wjeżdżając za posterunek policji i wskakując po samochodzie na dach garażu.
Komentarz: Nie da się ukryć, że misja jest ciężka. Kolumbijczyków jest w okolicy niewielu, a na dodatek nie chcą stać grzecznie w jednym miejscu. No cóż, trudno jest tu cokolwiek poradzić - powodzenie misji zależy tylko od Twojej celności i odrobiny szczęścia. Aha, gdyby na ulicach zabrakło przeciwników, to spójrz (z samej krawędzi) na chodnik przy ścianie budynku, na którym stoisz. Powinno tam stać kilku gangoli pragnących pomścić śmierć towarzyszy.

5. Broń: Flame Thrower.
Cel misji: zabić 20 Kolumbijczyków.
Poziom trudności: wysoki
Lokacja: Cedar Groove. Rampaga znajdziesz przy domku z zaparkowanym Landstalkerem.
Druga lokacja: Czochranie dam...eee... Cochrane Dam. Przy garażu, do którego możesz dostarczać auta z listy.
Komentarz: Kolumbijczycy nie są tak nieporadni jak panowie z Yakuzy i nie wbiegają już tak ochoczo w płomień Twojego miotacza. Wręcz przeciwnie, chłopcy z kartelu potrafią zadbać o swój teren i atakują natychmiast, gdy pojawisz się na ulicy. Absolutną koniecznością jest 125 punktów zdrowia i wymaksowana tarcza. No cóż, potem pozostaje Ci już tylko wybiec na jezdnię i miarowo otaczać się pierścieniem płomieni.

6. Broń: Shotgun.
Cel misji: zabić 20 członków gangu Southside Hoods.
Poziom trudności: prościzna
Lokacja: Witchita Gardens. Z kryjówki skręć w lewo i jedź prosto drogą opadającą w dół. Mniej więcej w połowie drogi wysiądź z wózka i podejdź do krawędzi ulicy. Pod sobą powinieneś widzieć mały budynek, a na nim ikonę rampaga.
Druga lokacja: Za billboardem "Sumo" w okolicach wjazdu na lotnisko.
Komentarz: "Kaptury" do najtwardszych nie należą. Wystarczy, że wybiegniesz na ulicę i zaczniesz lockować shotguna na niczego nie spodziewających się gangolach, a nawet nie zauważysz, kiedy pojawi się napis Rampage Completed. W miejscu, gdzie znajdziesz rampaga jest całkiem spore zagęszczenie Twoich ofiar, więc często zdarzy się tak, że strzelając do jednego wroga, skosisz ich dwóch lub nawet trzech.

7. Broń: M - 16.
Cel misji: zabić 20 członków gangu Sothside Hoods strzałem w głowę.
Poziom trudności: średni
Lokacja: Wichita Gardens. Najpierw musisz odszukać teren piknikowy z zaparkowanym Patriotem (misje terenowe). Teraz, idąc piaszczystą alejką z terenu piknikowego w kierunku ulicy, wskocz na trawiasty pagórek po prawej stronie. Idź w górę, aż zobaczysz rampaga ukrytego za billboardem. Dla ułatwienia dodam, że patrząc z ulicy na wyżej wspomniany board, powinieneś widzieć napis Squid na żółtym tle.
Druga lokacja: Z kryjówki skręć dwa razy w lewo, aż wjedziesz na wznoszącą się drogę w kształcie litery S prowadzącą z Wichita Gardens do Cedar Grooves. Na jednym z pierwszych zakrętów zobaczysz kilka reklamowych billboardów. Za jednym z nich znajduje się rampage.
Komentarz: Ciężki karabin maszynowy nienajlepiej sprawdza się w zadaniach wymagających dużej precyzji, więc strącanie za jego pomocą głów gangsterów do najłatwiejszych nie należy. Na szczęście, podczas wykonywania misji Hood's nie przysparzają zbyt wielu kłopotów i tylko czasami któryś z nich postanowi przemówić Ci do rozsądku przy użyciu guna lub kija. Zazwyczaj jednak będą grzecznie spacerować chodnikiem i wchodzić prosto przed lufę Twojej podręcznej armaty. W głowę celuj tylko tym gościom, którzy są dostatecznie blisko Ciebie, bo precyzyjne strzelanie do oddalonych wrogów mija się z celem - za bardzo rzuca karabinem. Nie trać czasu na strzelanie do klientów chodzących gdzieś po drugiej stronie jezdni. Skupiaj się na miejscach, gdzie kilku gangsterów spaceruje jeden za drugim. Wtedy ustaw celownik na odpowiedniej wysokości i strzelaj serią w linii poziomej.

Dodo masters!

Dostaliśmy cynk od naszych ludzi, że wielu z Was wciąż ma kłopoty z opanowaniem sterowania Dodo. Dlatego też postanowiliśmy ułatwić Wam życie i prezentujemy nowy, bardzo dokładny sposób na ujarzmienie czerwonej awionetki. Opis przygotowany jest przy współpracy rodzimego specjalisty od czarnej roboty, który ma na swym koncie tysiące wylatanych sekund z naszym kolegą po fachu siejącym zamęt na ulicach USA, Andrzejem (Andrew Kocan aka Noops) - nieoficjalnym mistrzem świata w lataniu Dodo. To właśnie Noops wykręcił 176 488 sekund latając Dodo. Przecież to 49 godzin lub ponad 53 godzin włączając w to loading'i, które pokazują się podczas przelatywania z jednej dzielnicy do drugiej! Obrazki będące udokumentowaniem jego wyczynu znajdziecie na stronie 82, bo tu się zwyczajnie nie zmieszczą.

No to lecimy...

Na początek garść porad:
1. Jeśli latasz nad wyspami na dosyć niskim pułapie, to unikaj okolic, gdzie można wykonać Unique Jumps. Gdy znajdziesz się zbyt blisko rampy, kamera przeskoczy w slow - motion, a Ty stracisz panowanie nad samolotem.
2. Pamiętaj, że Twoim największym wrogiem jest... mgła! Jeśli po wzbiciu się w powietrze, będziesz miał pecha i trafisz na niekorzystne warunki atmosferyczne, to staraj się lecieć wzdłuż linii brzegowej którejś z wysp i nigdy nie wylatuj zbyt daleko nad morze! W przeciwnym razie możesz stracić orientację w terenie i Twój lot skończy się kąpielą w lodowatej wodzie, lub bliskim spotkaniem trzeciego stopnia z jakimś wieżowcem.
3. Nigdy, ale to przenigdy nie wykonuj bardzo gwałtownych ruchów gałką w przeciwnych kierunkach, gdyż może to doprowadzić do utraty kontroli nad sterami lub... teleportacji Dodo. W tym drugim przypadku samolocik zaczyna wirować jak szalony, po czym albo spada na ziemię (ew. do wody), albo, ni stąd ni zowąd, przenosi się w inne miejsce na mapie Liberty City. Jeśli o mnie chodzi to najczęściej lądowałem w tunelu pomiędzy St. Island i S. Vale, lub znajdowałem swoją maszynę setki metrów ponad najwyższymi budynkami w L. City, co prowadziło do zawieszenia gry.
4. Do sterowania Dodo używaj gałki analogowej, a nie krzyżaka - to zapewnia większą precyzję i dokładność w wykonywaniu poszczególnych manewrów!

Startowanie

Są trzy skuteczne metody na oderwanie się od ziemi.
1. Metoda najprostsza, ale też najmniej efektywna. Ustaw Dodo na jednym z końców pasa startowego, a następnie wciśnij X. I to tyle! Nie musisz wykonywać żadnych dodatkowych czynności, gdyż w połowie drogi samolocik sam zacznie wznosić się w przestworza. Proste, nieprawdaż? Wadą tej metody jest jednak mała prędkość lotu i bardzo niski pułap, jaki osiąga Dodo tuż po starcie. Jeśli utrzymujesz taką wysokość, istnieje duże prawdopodobieństwo, że przy próbie skręcenia, samolot jeszcze bardziej obniży lot i wpadnie do wody.
2. Sposób drugi jest nieco trudniejszy, ale oferuje za to większą prędkość lotu, a co za tym idzie większą wysokość, na jaką wzbije się awionetka. Rozpędź samolot, a kiedy ten osiągnie już maksymalną prędkość, przechyl lekko gałkę analoga do przodu. Dziób Dodo obniży się, a po chwili ujrzysz iskry lecące spod podwozia Twojej maszyny. Wówczas odchyl gałkę do pozycji wyjściowej, a samolot powinien wzbić się ku górze. Pamiętaj, po wystartowaniu - nie przechylaj gałki do tyłu!
3. Metoda podobna do swej poprzedniczki, a jej niewątpliwą zaletą jest bardzo duża szybkość lotu i spora wysokość, na którą wznosi się Dodo. Startujemy tak samo, jak przy metodzie drugiej, z tym, że gdy tylko samolot oderwie się od ziemi, dociskamy gałkę analoga tak, aby koła maszyny ponownie dotknęły podłoża (muszą lecieć iskry). Teraz ponownie puszczamy gałkę, a Dodo po raz drugi spróbuje pokonać siłę grawitacji! Analogicznie, gdy tylko samolot wzbije się w powietrze, postaraj się znowu sprowadzić go na ziemię (ponownie muszą lecieć iskry). Dopiero, gdy maszyna odbije się od pasa startowego po raz trzeci, możesz być pewien, że duża prędkość i wysokość, jaką osiągnie Dodo, ułatwią Ci dalsze zmagania w przestworzach.

Latanie

Dobra - wystartowaliśmy i jesteśmy już w powietrzu! Co dalej? Przede wszystkim, nie przechylaj gałki analogu do tyłu, nawet jeśli widzisz, że samolot zaczyna obniżać lot! Wręcz przeciwnie! Tuż po wystartowaniu, spróbuj pochylić gałkę do przodu tak, aby nie pozwolić Dodo wzbić się od razu ku górze. Jeśli po takim zabiegu puścisz gałkę, zobaczysz, że samolot zacznie błyskawicznie wznosić się w przestworza! Nie pozwól jednak wzlecieć mu zbyt wysoko, bo po osiągnięciu pewnego pułapu, zacznie opadać. Za każdym razem staraj się delikatnie kierować dziób samolotu ku dołowi, co umożliwi Ci utrzymanie stałej wysokości lotu. Po jakimś czasie samolot powinien się ustabilizować i, już bez konieczności dalszych korekt, spokojnie lecieć przed siebie. Oczywiście nie dolecisz daleko, jeśli nie nauczysz się skutecznie skręcać! Podstawową zasadą są tutaj delikatne, miarowe ruchy gałką. Nigdy nie przechylaj gałki w danym kierunku i nie trzymaj jej w takiej pozycji! Skręcając, postaraj się lekko uderzać w gałkę (np. góra/prawo) i natychmiast pozwól jej wrócić do pozycji wyjściowej. Dwa lub trzy takie "klepnięcia" i Dodo powinien przyjąć pożądany kurs.

Lądowanie

Tu chyba dłuższy komentarz jest zbędny. Jeśli chcesz wylądować jak prawdziwy profesjonalny pilot, to kilkadziesiąt metrów od wybranej ulicy lub pasa startowego puść X i delikatnie pochyl samolot ku dołowi. W ten sposób zdołasz miękko i bez zbędnych komplikacji posadzić awionetkę na ziemi. Jeżeli natomiast nie zależy Ci na bezwypadkowym lądowaniu, to przechyl samolot maksymalnie ku dołowi i dociśnij X. Będzie bolało, ale jak to mawia Dodo Mastah: "Każde lądowanie, z którego wyszedłeś żywy, to udane lądowanie".

NEON

Dziś w Neonie pięć artykułów, w tym dwa dość długie i szczegółowe. Pamiętajcie - czekamy na Wasze zajawki. Ślijcie je pod adresem: marcellus3@wp.pl. I jeszcze mała errata - autorem artykułu o Project Ego z poprzedniego numeru jest Vandalier.

Wojny konsolowe

Ta wojna trwa już czterdzieści lat!

Historia wojen konsolowych jest tak stara, jak historia powstania pierwszego systemu. Może poznając jej przeszłość dowiemy się, co czeka nas w przyszłości. W końcu historia lubi się powtarzać.

A wszystko zaczęło się w 1949 roku. Wtedy to niejaki Ralph Baer, inżynier pracujący dla wojskowej firmy Loral, dostał zlecenie na skonstruowanie "najlepszego zestawu telewizyjnego na świecie". Nie myślał zbyt długo nad tym, co będzie wyjątkową cechą jego konstrukcji i śmiało zaproponował, by do zestawu zainstalować grę. Sam jeszcze wtedy nie wiedział, o jaki rodzaj rozrywki mu chodzi. Ale niestety uznano, że projekt nie ma szans się przyjąć i nie dano Baerowi możliwości rozwinięcia jego nowatorskiego pomysłu.

W ten sposób młody inżynier stracił szansę na stworzenie pierwszej gry na świecie. Ubiegł go Steve Russel, który dopiero w '61 roku (a więc 12 lat po klęsce Baera) stworzył "Spacewar" - pierwszą grę komputerową działającą na minikomputerze PDP-1. Spacewar był jednak bardziej formą badań naukowych, niż grą skierowaną do potencjalnych odbiorców. A inżynier z Loral śnił właśnie o czymś dostępnym dla wszystkich. W dziedzinie masowej popularyzacji gier pierwsze miejsce wciąż jeszcze było wolne.

Dopiero po 17 latach, w roku '66, Baer powrócił do swoich marzeń o stworzeniu "grającego telewizora". Ówczesny pracodawca, firma Sanders Associates, zainteresowana pomysłem Ralpha, udzieliła mu niezbędnego do dalszych badań wsparcia finansowego. Prace nad stworzeniem interaktywnej gry telewizyjnej ruszyły pełną parą i zaledwie rok później maszyna z dwoma grami ujrzała światło dzienne. Jedna z nich - tenis stała się pierwowzorem dla następnych, znacznie późniejszych tytułów.

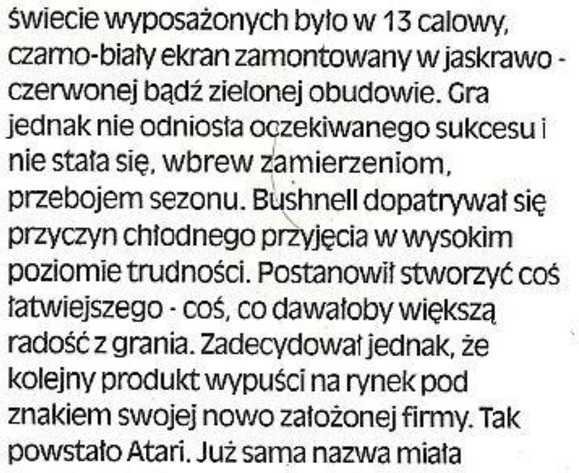
Zainteresowanie nowym produktem rosło coraz bardziej. W końcu, w '70 roku firma Magnavox wykupiła od Sanders Associates licencję na produkt Baera. Postanowiono rozpocząć produkcję pierwszej konsoli. Nazwano ją Odyssey. W '72 roku z taśmy zjechały pierwsze egzemplarze. Wszystko to owiane było mgiełką tajemnicy aż do 24 maja, kiedy to w Burlingame odbyła się prezentacja Odyssey przed zgromadzoną publicznością. W zestawie z konsolą było przeszło 300 części. Nie generowała ona grafiki. Konsola liczyła jedynie odpowiedni dla gry ruch

All items shown on these two pages are regularly-priced, with no Annual Sale Savings

ODYSSEY

... the electronic game of the future. A total play and learning experience for all ages!

$99.95


1967 - pierwszy protoyp maszyny do gier Baera

plamek. Kolorowe tła narysowane były na plastikowych nakładkach, zakładanych na wyświetlacz. Do każdej z 12 gier było inne, wymienne tło.

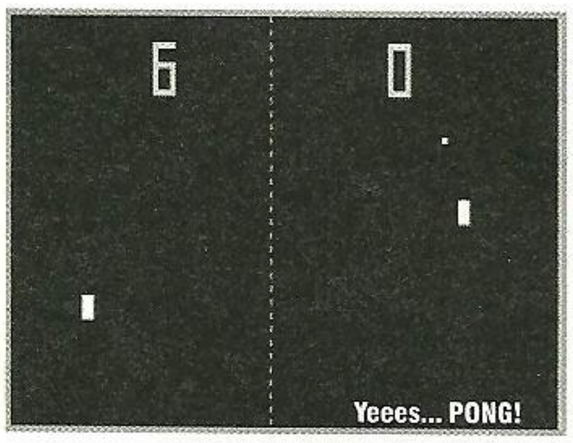
Dzięki tenisowi konsola sprzedała się do końca roku w ilości 100 000 egzemplarzy. Jej cena wynosiła blisko 100 dolarów za sztukę.

W międzyczasie konkurencja nie próżnowała. Niezbyt znany Nolan Bushnell jeszcze w roku '70 skonstruował podłączaną do telewizora grę "Computer Space" - własną wersję "Spacewar'a". Chcąc, by trafiła na rynek, sprzedał ją firmie produkującej pierwsze automaty - Nutting. Produkcję masową, która rozpoczęła się rok później, nadzorował sam Bushnell. Pierwsze 1500 automatów na świecie wyposażonych było w 13 calowy, czarno-biały ekran zamontowany w jaskrawo - czerwonej bądź zielonej obudowie. Gra jednak nie odniosła oczekiwanego sukcesu i nie stała się, wbrew zamierzeniom, przebojem sezonu. Bushnell dopatrywał się przyczyn chłodnego przyjęcia w wysokim poziomie trudności. Postanowił stworzyć coś łatwiejszego - coś, co dawałoby większą radość z grania. Zadecydował jednak, że kolejny produkt wypuści na rynek pod znakiem swojej nowo założonej firmy. Tak powstało Atari. Już sama nazwa miała oznajmiać, że nadchodzi zwycięzca - Atari to po japońsku "szach".

Pierwszą grą był automat "Pong", skonstruowany przez Ala Alcorne'a. To nowsza wersja tenisa z konsoli Baera. Idea była prosta - gracz kierując paletką odbija piłeczkę po ekranie. Po umieszczeniu automatu na próbę, w barze Andy Capp's w Sunnyvale, "Pong" okazał się wielkim sukcesem.

W roku '74 Al rozpoczął pracę nad domową wersją "Ponga", pod kryptonimem "Darlene". Parę miesięcy później Atari wydało "Home Pong" - konsolę, na której można było grać jedynie w tę pozycję. Wiedza zdobyta podczas pracy nad tą konsolą, zaowocowała później stworzeniem kolejnych, wyprzedzających swój czas komputerów.

Wielki przełom w rozwoju gier telewizyjnych nastąpił w '76 roku - firma Fairchild Camera & Instruments stworzyła wówczas pierwszą programowalną konsolę bez zaimplementowanych gier, za to z portem na cartridge. Konsola pierwotnie nazywała się Video Entertainment System, lecz wkrótce jej



nazwa została zmieniona na Channel F. Wielkie żółte carty rozpoczęły nową erę. Erę tworzenia coraz to nowszych, lepszych gier składających się na biblioteki tytułów oferowanych na platformę.

By nie zostać daleko w tyle, inne firmy także musiały wypuścić konsolę wyposażoną w jakiś nośnik programów. Rok po cartridge'ach Fairchild'a na rynku pojawiło się Atari 2600, także wykorzystujące małe obwody scalone jako źródło kodu gry. 2600 trafiła na rynek w grudniu '77 roku, a jej "specjalna" gwiazdkowa cena wynosiła 249$.

Nadszedł rok '78. Na arenę wkracza raczkująca na rynku elektronicznych gier wideo firma Nintendo. Pierwszym jej produktem w tej dziedzinie jest arcade "Computer Othello".

Przy okazji cofania się do początków gier, warto przyjrzeć się historii "Wielkiego N". A zaczyna się ona jeszcze w dziewiętnastym wieku... W roku 1889 Fusajiro Yamauchi, pradziadek obecnego szefa Nintendo, rozpoczął w Kyoto produkcję japońskich kart do gry "Hanafuda". Karty zdobyły dużą popularność zarówno w Japonii jak i w Stanach Zjednoczonych. W 1933 roku firma zmieniła nazwę na Yamauchi Nintendo & Co., lecz ostateczna nazwa, znana do dziś, ukształtowała się w roku 1963.

Nintendo w swej historii przeszło od kart, poprzez pierwsze na ziemi zabawki elektroniczne - do produkcji konsol i gier, znanych ze swej jakości.

Wróćmy jednak do dawnych czasów, do roku 1979, kiedy nastąpił kolejny przełom w dziedzinie miniaturyzacji sprzętu elektronicznego. Microvision firmy Milton Bradley Electronics posiadał wbudowany niewielki ekran LCD. I tak oto pierwszy handheld zapisał się w historii.

Rozwój gier nabrał tempa. W obliczu rosnącego zainteresowania elektroniczną rozrywką i ciągłego wzrostu mocy obliczeniowej procesorów, zaczęły powstawać coraz bardziej zaawansowane pozycje. Powstała pierwsza gra 3D - "Battlezone". Sterując czołgiem, gracz niszczył porozstawiane na polu walki cele. Wojsko uznało grę za ciekawą i niewiele później powstała specjalna, ulepszona wersja tego tytułu stworzona dla celów szkoleniowych na zamówienie armii amerykańskiej.

Ale rok 1980 zapisał się jeszcze jednym wielkim tytułem. Pac-Man Namco trafił do salonów i odniósł olbrzymi sukces. Kolejne wersje i wariacje na temat Pac-Mana wyrosły jedna po drugiej. Jednakże oklaski należą się prawowitemu właścicielowi pomysłu, firmie Namco.

Minął kolejny rok i pojawił się kolejny hit. Świat poznał nowe nazwisko - Shigeru Miyamoto. Artysta-grafik, pracownik Nintendo, zaprojektował "Donkey Kong". Później ręka geniusza wykreowała postać Jumpmana, który z czasem dostał z włoska brzmiące imię... Nadszedł Mario.

W związku z ogromną popularnością gier, wzrosła liczba ich producentów. Na rynku zaczęło pojawiać się coraz więcej tytułów. Potrzebny był więc przewodnik po świecie developerów. Powstało pierwsze poświęcone grom pismo na świecie - "Electronic Games". Chylimy czoła przed wielkim prekursorem...

1971 - Computer Space wersja Arcade

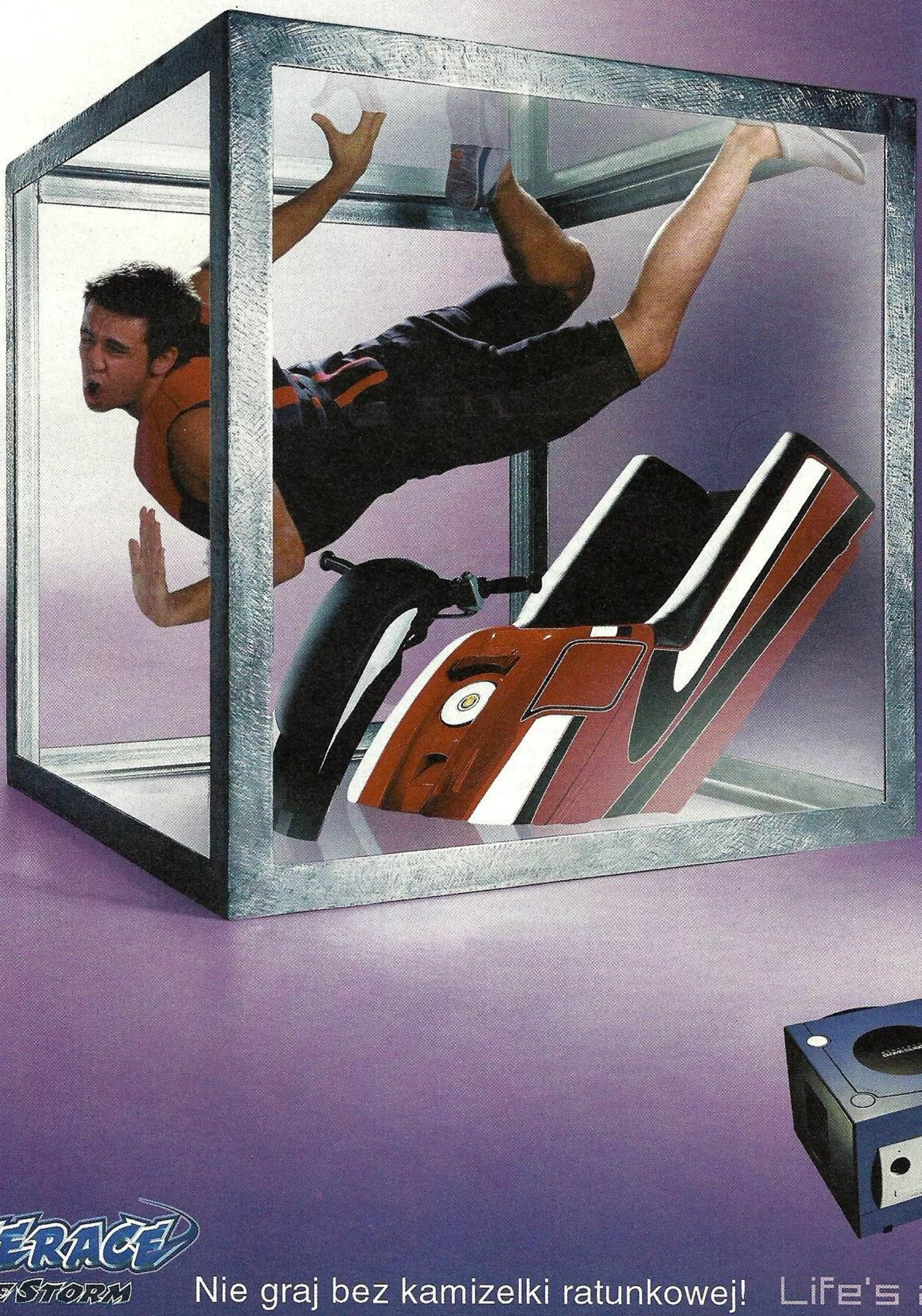
Na rynku komputerowym w 1983 roku pojawił się Commodore C-64. Ten 8-bitowy komputer przebijał mocą obliczeniową wszystkie znane dotychczas systemy. Dzięki niewielkiej cenie został bardzo ciepło przyjęty nie tylko przez pracowników biurowych, ale także przez graczy komputerowych. Sytuacja na rynku konsol na krótko ustabilizowała się. Bardzo szybki wzrost ilości gier, zaowocował przesytem.

Ceny zaczęły spadać, sklepy były pełne nadwyżek towaru. Młodzi producenci gier nie mieli szansy na zaistnienie przy tak zaciętej konkurencji gigantów. Wszyscy zaczęli bardzo ostrożnie podchodzić do tematu.

W sytuacji niepewności rynku, Nintendo opracowało w swoich laboratoriach konsolę Famicom (Family Computer) - później przemianowaną na NES, czyli Nintendo Entertainment System. Na tej platformie można było zagrać w takie hity arcadowe jak "Donkey Kong". Ale najlepsze pozycje miały dopiero nadejść. Ponieważ Famicom przyjął się w Japonii bardzo dobrze, Nintendo postanowiło odważnie zaatakować niestabilny i delikatny rynek amerykański. Wszyscy sprzedawcy z dystansem podchodzili do dodania nowej konsoli do swojej oferty handlowej. NES odniósł jednak sukces wyprzedzając konkurencję. Nintendo

NINTENDO GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02



WAVE RACE BLUE STORM

Nie graj bez kamizelki ratunkowej!

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

postanowiło postawić kolejny krok - zdobyć Stary Kontynent. Do podboju rynku światowego przyczyniła się konwersja przeboju automatowego - "Super Mario Bros.".
Niedługo później gracze japońscy, a potem amerykańscy, ujrzeli "The Legends of Zelda" wydane także na dyskietce, dla odczytu której trzeba było zainwestować w specjalny napęd do konsoli. Nintendo wyprzedziło innych o trzy długości, zdobywając takich producentów gier jak Namco. Japońska firma wyrobiła sobie renomę i zyskała pokaźne grono wielbicieli.
W roku '86 pojawiła się nowa platforma. Założona przez Davida Rosnea w 1954 roku SEGA - firma zajmująca się wcześniej jedynie produkcją automatów ("SErvice GAmes") - wydała swoją pierwszą konsolę telewizyjną. System nazywał się Sega Master System.
Rok '89 przebiegał pod znakiem Game Boya, który pobił wszystkie ustanowione dotychczas rekordy sprzedawalności. Kieszonsolka została zaopatrzona w bogatą w hity bibliotekę tytułów. Także Mario, w odsłonie zatytułowanej "Super Mario Land", biegał po monochromatycznym ekraniku. Kolejne gry ukazywały się szybko i zdobywały zainteresowanie.
Ale Atari przypuściło szturm na handhelda Nintendo i stworzyło Lynxa. Jednak nie miał on takiego wsparcia programistów jak Game Boy, dodatkowo chodziły pogłoski o możliwości odrzucenia go przez Atarii. Pomimo kolorowego wyświetlacza, nie pokonał rywala z Japonii.
Prym Nintendo w klasie konsol telewizyjnych został zachwiany w roku '89. Pojawił się godny, bardzo mocny przeciwnik. Sega stworzyła kolejną konsolę.
16 bitowy Genesis dzięki wspaniałym, arcadowym konwersjom dawał te same doznania, które towarzyszyły grze na automacie. Uznany został za najlepszą maszynę na rynku gier wideo.
Nadchodzą lata '90. Kolejne konsole atakują rynek światowy. Pojawia się, najpierw w Japonii a potem w Stanach Zjednoczonych, Super NES. Atari także wkracza na rynek ze swoim systemem - Panther, zaś JVC kładzie na półki sklepowe konsolę - Wondermega. Sega dogaduje się z takimi producentami gier jak Capcom i Konami i wydaje Sonica 2. Tytuł sprzedaje się doskonale i stwarza zagrożenie dla Maria. Sega i Nintendo zaczynają wielką wojnę o pierwsze miejsce w kategorii producenta elektronicznej rozrywki.
Na następny przełom trzeba było czekać aż trzy lata. Ale było to faktycznie ustanowienie nowej jakości mocy konsol. W roku '93 powstała pierwsza 32 bitowa platforma. Stworzyło ją nie Nintendo, nie Sega, i wreszcie nie Sony. Wielu ta firma kojarzy się ze sprzętem audio-video, ale nie z konsolami. To japoński Panasonic zrobił ten krok w przyszłość, wydając na świat swój produkt - 3DO. Jedyną wadą nowego cudu techniki elektronicznej była jego cena wynosząca "zaledwie" 699$.
Atari kontratakuje następcą Panthera - Jaguarem. Producent oznajmia, że konsola jest nie 32 lecz 64 bitowa. Nintendo natomiast podaje do opinii publicznej, że pracuje nad nowym systemem.
Na rynku zawrzało i inne firmy podały, że rozpoczęły prace nad swoimi 32 bitowymi systemami. Rozpoczęły? A może czekały na pierwszego, trzymając w zanadrzu coś lepszego, by wejść z najnowszym produktem, który zniszczy rywali na starcie w wyścigu o pieniądze graczy. To nawet całkiem możliwe. Sega i rozpoczynające produkcję własnej konsoli Sony jeszcze w tym samym roku zaatakowały rynek japoński swoimi produktami. Narodziło się Playstation i Saturn. Dzięki ogromnemu wsparciu producentów gier PSX otrzymał imponującą liczbę tytułów. Po premierze w USA łatwo było wskazać, że to Sony wygra. Więcej lepszych gier to przecież klucz do sukcesu.
Pod koniec roku '95 Nintendo pokazało swoje nowe dziecko - N64. Rok później 64'ka zaatakowała Stany Zjednoczone.
Wybuchła wojna - Nintendo vs Sony. Szefowie przeciwnych firm rzucali do siebie pewnie kawałki w stylu "Test your might...". Przy tak zaciętej kompetycji doszło do obniżek cen produktów. Szala prymatu raz przeważała się na stronę jednej z firm tylko po to, by za chwilę przechylić się ku drugiej. Nintendo jednak skierowało się w stronę młodszej części graczy, wypuszczając wiele dziecinnych pozycji. Tytułów było niewiele i na dodatek nie zawsze trafiały do starszych odbiorców. Sony mając bardzo zróżnicowaną linię gier, znajdowało coraz większą grupę zwolenników. Każdy mógł znaleźć tu coś dla siebie. Sony, pomimo słabszego sprzętu, doskonale dawało sobie radę w walce, zdobywając więcej nabywców niż Nintendo. Patrząc na całkowitą liczbę sprzedanych egzemplarzy, trzeba stwierdzić, że to Sony wygrało wojnę. Sega jednak nie spała. W '98 roku zaprezentowana została ich najnowsza konsola 128 bitowa - Dreamcast. System zaopatrzony w arkadowe hity i nowe, ciekawe tytuły trafia na rynek podbijając serca milionów graczy na całym świecie. Tytuły takie jak Sonic czy Shenmue do dziś reprezentują najwyższą jakość gier.
Nadszedł rok 2000 - ostatni w XX stuleciu. Sony pokazało konsolę godną zakończenia wieku i wkroczenia w następny. Playstation 2 przez 48 godzin trafiło do dwóch milionów użytkowników, ustanawiając tym samym nowy rekord sprzedaży konsol. W Stanach PS2 była nie do zdobycia. Nie było gracza, który by o niej nie marzył.
W 2001 roku gracze dostali następny system - XBox. I następny - Game Cube. Konsola Microsoftu jest obecnie najmocniejszą z dostępnych na rynku. Nowe Nintendo jest tuż za nim. Sony 2 dzięki tytułom takim jak GTA3 czy MGS2 dalej prowadzi pod względem liczby sprzedających się systemów i gier.
Jednak w końcu moc PS2 wyczerpie się i wtedy nowsze konsole pobiją go swoimi tytułami. Na razie wciąż rządzi i dostaje coraz to lepsze gry. Najlepsze.
Co przyniesie przyszłość? Nie wiadomo. Może powtórzy się coś z przeszłości i zaskoczy nas nowa, nieznana firma. A może prawdziwy przełom jest jeszcze bardzo daleko przed nami ? Jesteśmy jedynie odbiorcami i nigdy nie dowiemy się, co się przed nami ukrywa. Dzisiejsze walki konsol to jedynie mała część wielkiej wojny, napędzającej rozwój techniki. Ta walka toczy się o graczy. Ta wojna miała swój początek w roku '49 i trwać będzie prawdopodobnie do końca świata... Gier.

Janus

ARCADIA
Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Route 66 to nazwa jednej z najsłynniejszych tras wiodących przez Stany Zjednoczone.

Zaczyna się w Chicago, w krainie Wielkich Jezior, wiedzie przez tzw. Dziki Zachód, a kończy nad Pacyfikiem w Los Angeles. Ogółem - trasa mierzy 2400 mil i biegnie przez osiem stanów.
Obecnie Route 66 to także nazwa sequela arcadowej ciężarówki 18 Wheeler. Słynny zespół projektantów firmy SEGA - AM 2 po raz kolejny odpalił 14 litrowy silnik ogromnego trucka, tym razem jednak użył do tego równie mocnego odpowiednika, najnowszego systemu SEGI - NAOMI 2.
Jak poprzednio, musimy okiełznać 18 kołową bestię i dowieźć bezpiecznie ładunek, korzystając ze wspomnianej amerykańskiej trasy.
A jak to się robi?
Jedzie się!
Każdy ładunek to jednocześnie określone miejsce dostawy. W momencie, gdy wybierzemy już naczepę, wchodzimy w tzw. Tractor Unit i wybieramy odpowiedni ciągnik siodłowy. Jeśli uda nam się bezboleśnie zapiąć naczepę, dostajemy na zachętę "Nitro Boost" czyli dopalacz. Trzykrotne pomyślne dostarczenie towaru na miejsce, zapewnia ukończenie danego poziomu. Jeśli dodatkowo wyprzedzimy naszego komputerowego lub fizycznego rywala, otrzymamy dodatkową kasę.
Zresztą osiemnastokołowiec na tyle długo hula już na konsolach, że tak podstawowych spraw nie muszę nikomu tłumaczyć. Skupię się zatem na bajerach, które Route 66 odróżniają od poprzedniej "ciężarówki" SEGI.
zainstalowany w wersji DX pod siedzeniem, dopełnia wrażenia mocy. Podobnie pedały gazu i hamulca. To nie jakieś tam plastiki z domowego zestawu za parę złociszy, ani nawet pedałki z Daytony. To kawały porządnego, kutego metalu. Słowem potęga. Żeby nie było nam tak miło, co rusz z ekranu padają jakieś pytania, na które trzeba w ułamku sekundy odpowiedzieć do mikrofonu - tak lub nie. No tak, już siedzę w rowie...
Jeśli ktoś jest cwany, że o rany - nie jedzie cały czas wyznaczoną trasą. Od czego są skróty. To kolejna nowa rzecz w Route 66. Szukamy odpowiedniego budynku i trach. Trochę przypomina to Midway'owskie klimaty z Off Road Challenge, ale jest o.k.
Na koniec jeszcze jedno. Dołożono łańcuszek do pociągania. Nie, nie, nie spuszcza się nim wody. To prawdziwy ciężarówkowy klakson. Daje czadu, że nie pytaj. Miło patrzeć, jak małe larwy pryskają nam spod kół po jego użyciu. Zaraz robi się luźniej na trasie. Ech, przydałby mi się taki w mojej syrence (macie coś do Syrenek!?).
Ogółem mamy do dyspozycji 5 osiemnastokołowców z indywidualnie dobranymi parametrami trakcji. Dostępne są trzy obszary na wspomnianej trasie 66. W każdym znajdują się dwie lub trzy bazy załadunkowe, a miejsce wyładunku zmienia się w zależności od podjętego towaru. Gra ma możliwość tzw. linkowania, co pozwala na ściganie się z prawdziwym rywalem. Zastosowano w niej także unikalny system rozpoznawania mowy, dzięki czemu możemy porozumiewać się

Grafika i całe otoczenie są niezłe. Szkoda tylko, że nie ma „tirówek", hłe, hłe.

Po pierwsze możemy sformować konwój. Pozwala to na znaczne zwiększenie prędkości. I to jest właśnie to, co tygryski lubią najbardziej. Gwarantuje, że w 18W nie dało się tak popylać, nawet wykorzystując obecny i tutaj tzw. slip-stream czyli korytarz powietrzny. Sformowanie konwoju nie byłoby jednak możliwe, gdyby nie kolejny gadżet w postaci CB radio. Tak, tak , przy kierownicy wisi najprawdziwszy mikrofon, za pomocą którego możemy kontaktować się z innymi kierowcami. Operowanie ciężarówką trzymając w jednej ręce mikrofon, a w drugiej wielką 720 stopniową kierownicę, prowadzi prosto do karambolu. Taka kilkudziesięciotonowa ciężarówka to nie fraszka, igraszka, zabawka blaszana.
Oj, trzeba się zdrowo napocić, by zarobić trochę dutków. Potężny subwoofer, z innymi kierowcami, a także zdobywać bonusy. Krzycząc do mikrofonu np. Nitro możemy zaopatrzyć się w paliwo rakietowe.
Pięknie wykonana obudowa z 39 calowym monitorem i chromowanym orurowaniem uzupełniona została także o wersję standardową w typowym Naomi Universal Cabinet. Do grafiki nawet nie ma się co przyczepić, a wszystko doprawione jest muzyką ulubioną przez kierowców ciężarówek. Powiem tylko, że nie jest to Hip Hop.
"Szkoda tylko, że autorzy nie dodali większej ilości etapów - mielibyśmy prawdziwego killera." - napisał Nolster , przy okazji recenzji 18 Wheelera. I wygląda na to, że jego prośba została wysłuchana.

Val B.

POYEP ZONE

Witam w maju. Ponoć w maju jak w raju - robi się słonecznie, laski ubierają się przewiewniej, nie noszą bielizny... Shit! Czy ja to napisałem, czy tylko pomyślałem? Jakoś dziwnie pociemniało mi w oczach - pamiętajcie metanol szkodzi zdrowiu! (psychicznemu i fizycznemu). Dość jednak tych bredni i zabierzmy się za konkrety.

Czy wiecie że...

● GameCube nie jest wcale konsolą 128-bitową, jak niektórzy twierdzą. Jednostka zmiennoprzecinkowa - czyli układ najważniejszy dla obliczeń 3D ma architekturę 64 bitową, a jednostka stałoprzecinkowa nawet 32 bitową!

● GCN podobnie jak N64 może poszczycić się kilkoma bardzo egzotycznymi rozwiązaniami technicznymi. Po pierwsze pamięć operacyjna podzielona jest na 2 bloki (szybszy i wolniejszy). Po drugie procesor główny oparty jest na procesorze G4 znanym z Macintoshów, oczywiście odpowiednio zmodyfikowanym dla potrzeb konsoli.

● Najbardziej żywotną konsolą wszechczasów nie jest wcale PSX, ale NES (Nintendo Entertainment System - będący gwoli ścisłości pierwszą 8-bitową konsolą), który ujrzał światło dzienne w 1984 roku, a produkowany jest do dzisiaj. Oczywiście odbywa się to w zmienionej formie i pod wieloma markami, ale jednak. Przyjmijmy, że to taka konsolowa reinkarnacja. Jeśli chodzi o klony NESa na naszym rodzimym "rynku", to najpopularniejszy jest oczywiście "Pegasus", który sam będąc podróbką, doczekał się własnych podróbek (sam jestem w posiadaniu 2 takich egzemplarzy) - paranoja. Jakiś czas temu pojawił się nawet model stylizowany na PSX pod nazwą "Polystation". Spryciarze zaczaili, że skoro PSX sprzedał się bodajże w ponad 80mln egzemplarzy, to byłoby mądrze w jakiś sposób to wykorzystać.

Terminologia według poyepa

Pamięć podręczna, a pamięć operacyjna.

Pamięć operacyjna służy do chwilowego przechowywania danych, na przykład tekstur, lub kodu programu.
Procesor komunikuje się z pamięcią operacyjną przez "most" zwany magistralą systemową.
Pamięć podręczna (cache) to wyjątkowo szybki rodzaj pamięci wbudowany w architekturę procesora (L1) i wykorzystywany do przechowywania najbardziej potrzebnych danych lub instrukcji.
Wielkość pamięci typu cache ma bardzo duży wpływ na wydajność procesora. W najnowszych konsolach ma ona następujące wielkości:
GameCube - 40KB L1
Playstation2 - 34KB L1
XBOX - 128KB L1

Pytania czytelników

Muszę przyznać, że zaskoczyliście mnie ilością przysłanych pytań. Od razu powiem, że część pytań nie związanych bezpośrednio z techniką odesłałem do faq i tak już zostanie. Ze względu na ograniczoną przestrzeń mogę zamieścić tylko część pytań i odpowiedzi dotyczących konsol, ale obiecuję, że te które nie zmieściły się w tym numerze, opublikowane zostaną w następnym.

Cześć, mam kilka pytań odnośnie grafiki w next-genach. Czy programiści w konsoli NGC muszą tak jak w przypadku PS2 sami tworzyć efekty graficzne, czy jak w Xbox-ie są one już gotowe? Czy w PS2 jest już wykorzystywany efekt krzywych Beziera, a jeśli nie - to dlaczego? Przecież jest dość rewolucyjnym efektem.
Łukasz, Bytom

W GCN programiści nie muszą tak mozolnie tworzyć efektów, jak ma to miejsce w przypadku PS2, gdyż procesor graficzny Cube'a ma wbudowany silnik przekształceń geometrycznych i automatycznego liczenia wszelkich efektów świetlnych. Dzięki temu można oszczędzić na czasie tworzenia danej produkcji, a jednocześnie oszczędzić moc procesora głównego.
Czy w PS2 jest wykorzystywany efekt krzywych Beziera? No cóż, najlepiej byłoby o to zapytać samych twórców poszczególnych gier. Biorąc jednak pod uwagę, że jest to chyba jedyny zaimplementowany efekt mający za zadanie ułatwiać im pracę, to nie widzę żadnych przeciwwskazań. Z drugiej strony patrząc na takie Moto GP można się poważnie zastanawiać, czy został on tam wykorzystany. Więcej o Krzywych Beziera możecie przeczytać w numerze marcowym, w "Porównaniu mocy konsol".

Yo.
Co powiesz na te ceny:
1.PS2 (przerobiona) + AR2v2 + kilka gier - 1300PLN
2. Kierownica Compressor - 190 PLN
I jedno pytanie. Czy są gry które wykorzystują DTS lub Dolby Digital? Jeżeli są, to proszę podaj tytuły.
AzazeL

W moim mieście można kupić przemycane PS2 za 900 zeta, ale trzeba uważać na gwarancję. Co do kierownicy, to nie wiem.
Ciekawa rzecz z tymi systemami cyfrowego dźwięku dla PS2. Ta konsola nie ma sprzętowego dekodera dla żadnego z nich. Jeśli chodzi efekty nie liczone w czasie rzeczywistym, to w co lepszych produkcjach wydanych na DVD takowy system zastosowany jest w intrach i przerywnikach filmowych (MGS2). W przypadku "liczonych" efektów dostępnych podczas gry, jest na razie słabo. Tytuły, o których wiem to: NHL 2002, Pirates: Legend Of The Black Kat, SSX TRICKY i to wszystko. Ale z czasem powinno być lepiej - EA obiecuje coraz więcej i więcej.

Cze. Ostatnio stałem się szczęśliwym posiadaczem 100 hz telewizora, jednakże cały czas w niektórych grach obraz mi się trzęsie. Czy to może oznaczać, że sprzęt jest uszkodzony?
Mah

Nie napisałeś, jakiej marki telewizor nabyłeś. Jest to istotne, gdyż poszczególne firmy stosują dodatkowe systemy niwelujące drgania. Czasem "zwykłe" 100Hz nie wystarcza, Ma to związek ze sposobem wyświetlania obrazu na telewizorze (jak również tworzenia gier na konsole), gdzie linie poziome wyświetlane są na zmianę - parzyste i nieparzyste. W efekcie w przypadku odbiornika 100Hz obraz pojawia się 50 razy na sekundę, a w 50Hz tylko 25 razy na sekundę.

Witam
Mam jedno pytanie dotyczące PS2. Skoro posiada ona 2 porty USB, to czy poprzez Huba można tam podłączyć 4 joypady i w ten sposób nie kupować multitapa?

Heh. Ciekawy pomysł, ale osobiście nie słyszałem o padach do konsol podłączanych przez USB. Pewnie chodzi o kwestię napięcia na wyjściu USB i standardowym, ale z drugiej strony przecież pc-towe joypady są w większości przypadków podłączane właśnie przez USB. W sumie można by poeksperymentować z kablami, choć na własną odpowiedzialność. Ale raczej nie wierzę, żeby to działało. Sony zarabia przecież na sprzedaży joypadów.

Strefa niekontrolowana

Życie jest ciężkie - wymamrotał przygnieciony płytą chodnikową ślimak. Przystaliście całkiem sporo prac do rozpatrzenia. Przez jakiś czas byłem przytłoczony nadmiarem obowiązków, ale w takich sytuacjach zawsze daje o sobie znać moje rozdwojenie jaźni. Wiecie jak to mówią - co dwie głowy to nie jedna, więc jakoś to poszło. Wszystkie prace prezentowały podobny, wysoki poziom. Co ciekawe - prawie wszędzie przewijały się głosy, że dla konsoli nie trzeba się myć i że konsola zawsze "może". Zasmuciło mnie jednak, że nie dostałem żadnej pracy od dziewczyn. Czyżby drogie panie nie widziały niczego lepszego poza facetami?

Poniżej trzy najlepsze zestawy (kolejność przypadkowa):

I
1) Konsoli nie przeszkadza twój niekiedy "przykry" zapach.
2) Konsola jest zawsze gotowa.
3) Nie ma dnia konsoli, o którym trzeba by pamiętać.
4) Kiedy kupujesz konsolę, nie musisz poznawać jej starszych wersji.
5) Bez problemu możesz ją ukryć przed innymi facetami.
6) Bez problemu możesz się nią chwalić przed innymi facetami.
7) Nigdy się nie starzeje.
8) Jak coś się popsuje, to oddajesz do serwisu i jest jak nowa.
9) Jak ci się znudzi, chowasz do szafy i kupujesz nową.
10) Nie ma byłego użytkownika, do którego jeszcze coś czuje.
11) Nie musisz zabiegać o jej względy.
12) Możesz ją "przerobić" za kilka zeta.

przemo_one

II
1. Konsola się nie starzeje.
2. Konsola jest zawsze gotowa do pracy.
3. Konsola nie prawi ci kazań.
4. Konsola nie wraca późno z zakupów z debetem na koncie.
5. Można mieć wiele konsol i żadnych kłopotów.
6. Konsole nigdy ci nie powie, że odchodzi.
7. Nie boli ją głowa, ani inne części ciała.
8. Nie miewa humorów.
9. Nie obraża się, kiedy kupujesz jej byle co.
10. Można ją zabrać wszędzie bez najmniejszych problemów.

ateusz New

III
1. Konsola jest zawsze do dyspozycji, kiedy jej potrzebujesz.
2. Konsola nie spędza całego dnia przed lustrem.
3. Konsola nigdy nie mówi, że więcej nie może.
4. Konsola jest zawsze gotowa do gry o każdej porze dnia i nocy.
5. Konsola obwieści ci, gdy coś jest nie tak.
6. Konsola wie, kiedy ma być cicho.
7. Konsola nie jest zazdrosna, kiedy w domu jest jakaś inna dziewczyna.
8. Konsola nigdy nie próbuje grać sama.
9. Konsole łatwiej ustawić, żeby działała jak należy.
10. Przy konsoli możesz pić piwo, bekać i nie będzie ci miała tego za złe.

Dawidsóawek

Po długich naradach doszliśmy do wniosku, że Pad poleci do.... Dawida.
Zwycięzcy gratulujemy i jeśli zainteresowany jest nagrodą, niech skontaktuje się z redakcją. Hahahaha!
Adres: **marcellus3@wp.pl**

Tym razem bez konkursu, bo muszą zmieścić się zaległe pytania.
Oczywiście czekam też na nowe pod adresem **poyep@go2.pl**

Do czerwca.

Freeware

Zachęceni Waszymi głosami postanowiliśmy przybliżyć nieco świat emulacji konsol na konsolach, a także amatorskich proigramów. Tu przez cały czas coś się dzieje; nie ma przestoju. Freeware przejmujemy my: Etchi G i Herr. A o.g niech idzie się gangolić do Gangsta's Paradise.

Etchi G i Herr

PS2: Początek zabawy

Na pierwszy ogień idą dwa projekty na ten sprzęt. Pojawiła się beta emu ZX Spectrum. Na razie niewiele wiadomo (emu jest we wczesnej fazie produkcji), ale będziemy informować Was na bieżąco. Druga zajawka to emu SMS na PS2 czyli dwa w jednym, ponieważ jest w stanie udawać Sega Master System i Game Gear. Wszystkie obsługiwane gry działają z pełną szybkością, a z dźwiękiem nie ma większych problemów.

DC: Król żyje!

GB emu 4 DC

Na sam początek długiej wyliczanki rzucamy Wam Boob!Boy. Jak do tej pory jest to jedyny emu, który udaje starego Gameboya. Wszystko chodzi z 90% szybkością, a dźwięk jest emulowany w 10% szybkości. Był to jeden z pierwszych emu na DC. Był, ponieważ od końca 2000 roku nie doczekał się aktualizacji. Ale jak ktoś się uprze, może na DC grać w Pokemona. Oczywiście dopóki nie posiadacie własnego carta z grą, zabawa jest nielegalna.

NES emu 4 DC

Najlepszym emu tego pradawnego systemu Nintendo wydaje się być Nester-DC. Co Wy na to? Ja - jak na lato. Tym bardziej, że wszystko jest odpalane ze 100% szybkością (na pełnym ekranie), dźwiękiem i możliwością gry w dwie osoby. A co najważniejsze, prace są ciągle kontynuowane i emu jest podciągany (ostatni upgrade w marcu). Oprócz tego emu jest jeszcze Gleam, ale prace nad nim nie są już kontynuowane, więc Nester potrafi już więcej.
FrNES to port PeCetowego pNESx. Ostatni upgrade był pod koniec 2001 roku.
Nad TuxNES-DC prace również zawieszono w grudniu ubiegłego roku. Z dźwiękiem emu wyciąga 30 klatek na sekundę, bez dźwięku 50-60. Save na VMU nie są obsługiwane.

SNES emu 4 DC

DreamSNES to DeCekowa wersja Snes9x, który jest bodajże najpopularniejszym emu SNES'a na PC. Ostatnia wersja posiada numerek 0.9.7 i w tej odsłonie znowu poprawiono prędkość emulacji, która w tej chwili wynosi około 90 % oryginału. A co najważniejsze, emu obsługuje młodsze gry z tej platformy (chodzące na specjalnym chipie SuperFX). Można także zapisywać save na VMU i robić kilka innych przyjemnych rzeczy. Ogólnie ten emu jest godny polecenia i zajmiemy się nim bliżej w przyszłości.
Ngine-SNES 9x to również port Snes9x z blachy. Prędkość emulacji waha się między 50% a 80% oryginału i do tego bez dźwięku. Sistendo także przedstawia się już dość dobrze. Obsługuje save, choć prędkość emulacji jest trochę gorsza, ale nic w tym dziwnego, ponieważ ostatnia aktualizacja ukazała się w 2001.

DCDivX & mp3

Tak jak nazwa wskazuje, jest to odtwarzacz filmów zapisanych w przeżywającym ostatnio prawdziwy boom formacie. Ale nic w tym dziwnego, ponieważ płyta CD jest w tej chwili najtańszym nośnikiem danych.
W czeluściach sieci znajdziecie już kolejną wersję - DCDivX betę 3 **(www.dcemulation.com/soft-dcdivx.htm)**. Jest to program do tworzenia płyt z filmami w tym formacie, pozwalający oglądać je na makaronie. Dla wszystkich napaleńców: player nie pozwala na razie na odtwarzanie filmów w wysokiej rozdzielczości. Trzeba taki film skonwertować, co wymaga odpowiedniej znajomości oprogramowania, a także masy czasu i szybkiego komputera. Jego zastosowanie jest więc na razie dość ograniczone.
Warto wspomnieć o GypPlay **(www.dcemulation.com/soft-gyplay.htm)**, który jest w stanie odtwarzać MPEGi na DC. Program obsługuje podstawowe funkcje: przewijanie w tył i do przodu. Filmy oczywiście są odtwarzane z prawidłową prędkością. Jego wadą jest jednak to, że takie filmy trzeba uprzednio przygotować przy pomocy peceta i specjalnego programu. Jest także inny odtwarzacz filmów VideoCD, który jednak słabo odtwarza ten format - gubi klatki. Do kitu. Można jeszcze znaleźć mp3_DC **(www.dcemulation.com/soft-dcmp3.htm)**. Jest to bardzo prosty programik do odtwarzania muzyki w tym formacie. Pracuje poprawnie, ale jest niestabilny.

NeoPoccott

To emulatorek ręcznej konsolki SNK Neo Geo Pocket Color **(www.dcemulation.com/dcemu-neopocett.htm)**. Ta maszynka oparta była na 16 bitowym procku (6.144 MHz) i posiadała wyświetlacz, na którym na raz mogło ukazywać się 146 kolorów z palety 4096 (rozdziałka 160x152). Zamiast standardowego krzyżaka, został zastosowany joystick oparty na stykach, co doskonale się sprawdzało w praniu. Oprócz tego, kilka dodatków jak zegar, kalendarz, alarm. Miałem okazję przez chwilę testować ten sprzęt i mam jak najbardziej pozytywne zdanie o NGP. Ogólnie rzecz biorąc, konsolka ta była niezłym kawałkiem sprzętu, ale wiadomo nie od wczoraj, że tutaj Nintendo niepodzielnie króluje. Ani Sega, ani żadne Bandai (a tym bardziej Game Parki) nie jest w stanie mu zagrozić. GNP miało słaby support ze strony innych developerów, a przecież SNK samo sobie nie mogło poradzić. Nawet pomimo wspaniałych i uwielbianych na całym świecie serii Fatal Fury, KOF czy absolutnie debeściarskiej i niepowtarzalnej Metal Slug. Co prawda wyszło trochę gierek m.in. od Capcomu czy Segi i konsolkę można było podłączyć do DC, ale rynek rozrywki elektronicznej rządzi się własnymi prawami. Nie zawsze wygrywają lepsze produkty. Wracając do samego emu. Jest to port PeCetowego emu tej konsolki. Został wydany jeszcze w roku 2k i od tamtego czasu nie pojawiła się nowsza wersja, co powoduje, że można ten soft od razu włożyć między ciekawostki. Na początku wszystko wygląda ładnie. Wybieramy gierkę, która się chwilę ładuje i wyskakuje ekranik NGP. Jest on rozciągnięty do dużych rozmiarów (zajmuje mniej więcej 1/3 ekranu), ale wszystko wygląda dość dobrze. Nie ma jakiejś specjalnej pikselozy i można na to patrzeć bez krzywienia się. Reszta to już właściwie same wady. Większa część gier jest emulowana za wolno i w niektórych zdarzają się wady w wyświetlaniu grafiki. A co najgorsze - nie ma emulacji dźwięku! Nie wspominam nawet o możliwości zapisu stanu gry - tu także totalna porażka.
Jednym słowem - można sprawdzić, ale nie tak na poważnie.

GBA: Małe jest piękne

Poza przestrzenią

Zacznijmy od tego, co robi w ostatnim czasie na necie dość dużo szumu. Amatorskie demo Out of Space 2. Jest to demo, przedstawiające w pełni trójwymiarową scenę. Jak to wygląda? Kilka słów wyjaśnienia. Lata się w kosmosie pośród kilku trójwymiarowych statków, które ciągle poruszają się wokół własnej osi. Można przybliżać, oddalać widok i ruszać kamerą. Ale najlepsze jest to, ile ten engine wyciąga na sekundę. Przygotujcie się na szok. Licznik polygonów dochodzi momentami do 75 000 liczonych w czasie rzeczywistym trójkątów na sekundę! Co prawda powyżej 70 tys. animacja zaczyna rwać i są problemy z mruganiem powierzchni, ale przecież to tylko demo! Teraz niech ten silnik odkupi lub wypożyczy jakiś duży wydawca gier...

Music two time

W poprzednimi numerze mieliście okazję zapoznać się z MusicPlayer Advance. Tak, jak zapowiadaliśmy, pojawiła się nowa wersja tego programiku. Zmieniło się wiele. Po pierwsze MPA obsługuje teraz tylko format .MPA, który został stworzony na potrzeby tegoż programiku. Autor (NEiM0D) zamierza wprowadzić to jako standard i przewiduje się, że w kolejnych odsłonach muzyka będzie odgrywana także z tego formatu. Pliczek tworzy się w ten sam sposób, co poprzednio, z tą różnicą, że dźwięk można zapisać w wybranej przez siebie jakości. Tworzymy 16 bitowy (można wybrać między mono a stereo!) .pcm i wybieramy spośród 16000, 11025 lub 8000 Hz. Im mniejsza jakość, tym piki mniej zajmują. A że teraz można je skompresować, to zajmują nawet cztery razy mniej miejsca. Wyrzucono przewijanie piosenek, wpychając na to miejsce Lock Mode, czyli zablokowanie przycisków i Sleep Mode, czyli możliwość "uśpienia" GBA lub ustawienia czasu, po którym sam przejdzie w ten stan. I to wszystko na dzisiaj, czekamy na dalsze odsłony. Program możecie zassać z **www.dreamcast.ca/gameboyland**.

You can do it

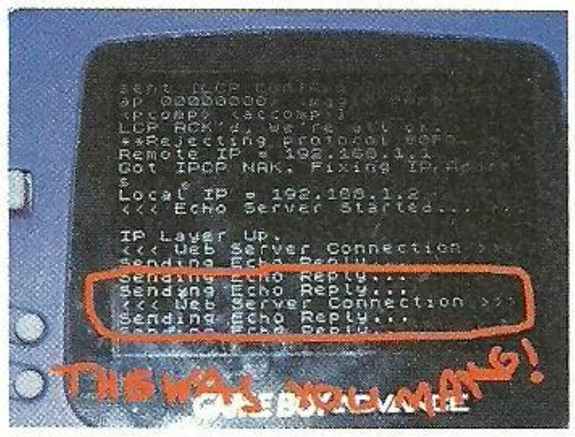
A teraz coś specjalnego dla wszystkich amatorów programowania. Jesteście studentami informatyki i macie za zadanie wykonać jakiś projekt. Nie zastanawiajcie się długo. Wszystko to (a nawet więcej) umożliwi Wam GBA! Zacznijmy od poznania zasad tworzenia na Advance. Nic prostszego. Wejdźcie na **www.gbajunkie.co.uk** (jest też coś o tym na **www.gbadev.org**) i zapoznajcie się z tutorialami, które są tam zamieszczone. Objaśniają one praktycznie wszystko, co można zrobić z GBA i ciągle dochodzą nowe. Potem skoczcie na **4k.gbaemu.com**, gdzie organizowany był (finał miał 10 maja) konkurs pod tytułem: "4.1875KB Gameboy Advance Demo\Game Competition" sponsorowany przez internetowy sklep Lik Sang. Jak się domyślacie, w konkursie chodziło o stworzenie gry lub dema, które nie przekracza wielkości 4 KB (z groszami na nagłówek). Program nie może mieć zripowanej z innych gier grafiki i musi chodzić na hardwarze GBA.
Wspominam o tym, ponieważ jest to drugi taki konkurs w necie (wcześniej był organizowany przez **www.gbadev.org**), a poza tym można w nich wygrać niezłe nagrody. Zazwyczaj są to ciekawe dodatki do GBA (a nawet gruba kasa). Będziemy trzymać rękę na pulsie i jak ktoś zorganizuje jeszcze taki konkursik, to damy Wam znać. I pamiętajcie, jeśli interesujecie się tym i zrobiliście coś ciekawego, to spokojnie wysyłajcie efekty do nas.

Full Motion Video

Predator Development udostępniła swój program do prostego tworzenia filmów na GBA. Jeśli ktoś ma zamiar używać go nie dla celów komercyjnych, można to zrobić za friko. Za wykorzystanie tego patentu w grze trzeba wybulić prawie 3000 zielonych.
Programik zwie się VideoGBA FMV player i pozwala na samodzielne tworzenie krótkich filmików, które mogą być odgrywane na GBA. Co prawda, trzeba się trochę nameczyć, ale co tam. Wystarczy mieć gotowy filmik, wyciągnąć z niego poszczególne klatki animacji, zapisać je w (bodajże) bitmapach wielkości dostosowanej do ekraniku GBA, a potem jeszcze obrobić to programikiem. Za pierwszym razem roboty jest na pół dnia. Zresztą, jeśli macie ochotę, to skoczcie na **www.predatordevelopment.com**, aby zobaczyć, jak w cywilizowanych krajach trzeba się reklamować.

Web Server

Nie wiem, jak dla Was, ale dla nas to prawdziwy szok. Adrian O'Grady stworzył coś nieprawdopodobnego. Nie dość, że udało mu się podłączyć GBA do globalnej sieci, to jeszcze założył na swojej kieszonsolce... serwer. To dopiero coś!



Multitasking

I na sam koniec dzisiejszej przygody z GBA małe info o tzw. multitaskingu. Za pomocą specjalnego kabelka można podłączyć GBA do PeCeta i wgrywać emu i gry do samego ramu (do 256kb) konsolki. Nie przyglądaliśmy się temu jeszcze z bliska, więc na tym dziś poprzestaniemy.

Dobra, w tym miesiącu to prawie koniec. Sprawdźcie jeszcze stronę obok!

Graliście kiedyś w Wolfa? Nie w tego nowego, z odlotową grafiką, zakręconymi broniami i diabli wiedzą czym jeszcze, ale w tego starego, klasycznego Wolfensteina 3d? Nie? No to macie w końcu szansę. Kilku zdolnych ludzi zakasało ręce i w nasze łapki trafiają trzy klasyczne FPPeki, amatorsko przekonwertowane z PC na naszego kochanego Drimkaścika...

Klasyka Id Software dziś hula również i na DC...

SZEREGOWY BLAZKOWICZ

Stary dobry Wolfenstein 3d - od tego tytułu rozpoczął się szał pecetowych strzelanin 3d. Gra wygląda w dzisiejszych czasach raczej prymitywnie - nie mamy tu przeciwników zbudowanych z dziesięciu tysięcy poligonów każdy, stosu najnowocześniejszych lub futurystycznych broni, ani rozległych przestrzeni, przez które możemy biec z rozwianym włosem przez bite pół godziny. Nic z tego. Dzisiaj wcielamy się w kapitana Wiliama F. Blazkowitza (sąsiad o.g'iego?), który dostał się do hitlerowskiej niewoli i to my, dziwnym zbiegiem okoliczności (no i po co było siadać przed DC?:), musimy pomóc mu w ucieczce. Zaczynamy naszą przygodę z nożem, pistoletem z kompletem 8 pocisków i masą dobrych chęci. Wychodzimy zza drzwi, skręcamy w bok i... Chyba Blazkowiczowi w niewoli obcięto uszy - nic nie słychać! Tak, nie ma żadnej obsługi dźwięku. To minus, ale co tam - giwera w garści, a zza węgła wyskoczył właśnie koleś w nocniku na głowie, gramy więc dalej! Celując w przeciwnika, brzydzimy się w duchu parszywym, rozpikselowanym, bitmapowym modelem. Strzał, strzał, trup, idziemy dalej. Następny kolo... Kończy się amunicja... Nożem go... Następny kolo.... Nowa giwera...

Gra jest fajna. Ciągle można spędzić przy niej parę miłych chwil. Doskwiera, co prawda, marna grafika i całkowity brak dźwięku, ale można to przeżyć; czasami gierka potrafi też odrobinkę zwolnić. Na szczęście robi to na tyle rzadko, że w ferworze walki większość z Was nawet tego nie zauważy. Gra korzysta z tych samych plików danych, co wersja PC, tak więc możemy zassać z jakiegoś serwisu abandonware Wolfa i dodać pełen plik danych do gry, gdyż w wersji dostępnej na stronie autora, Wolfi zawiera jedynie pierwszy epizod z demonstracyjnej wersji PeCetowej - 9 map. Na korzyść Wolfa przemawia również to, że jest dość kolorowy - w przeciwieństwie do brązów i zgniłej zieleni Quake'a i czerwieni Doom'a. Po prostu miło popatrzeć, szczególnie na 29 calowym telewizorze. Aha, jeśli skończyliście już całego Wolfa, to możecie zagrać również w jego kontynuację - Spear of Destiny. Wolfa znajdziecie na **www.dcemulation.com/soft-wolf3ddc.htm**, ale uważajcie, ponieważ zostały udostępnione binaria, które trzeba złożyć.

SIERŻANT DOOM

Gra - legenda. Osobiście uważam ten tytuł razem z drugim Doom'em za najważniejsze gry w historii FPP, ale kogo to obchodzi. Fabuła jest mało istotna, ale tak dla zasady wspomnę, że wcielasz się w rolę Space Marine walczącego na Marsie (a później w Hadesie) z inwazją potworów z piekła. Bla-bla, oryginalne, że aż strach. Grafika - pomimo prawie dekady na karku - ciągle jest całkiem ładna, chociaż nie uświadczymy tu żadnych trójwymiarowych obiektów. Engine Dooma również jest dość stary (1993) i nie obsługuje pełnej wielopoziomowości. Mówiąc obrazowo, schodki to jeszcze uświadczymy, ale mostu, pod którym można przejść, już nie. Szkoda też, że autor bazował na oryginalnym kodzie Dooma, a nie zdecydował się na powstałe w dużej ilości tzw. porty dooma, dające grze patenty z nowszych FPP: skakanie, freelook (czyli rozglądanie się we wszystkich kierunkach), obsługę większych poziomów, itd. Ponownie daje o sobie znać przeniesienie kodu z PC. Zamiast dostępnej na sieci wersji demo, możemy użyć pełnego, komercyjnego pliku z danymi z Dooma, Dooma 2 lub też Plutonii i TNT Evilution - oficjalnych kontynuacji Dooma. Daje to nam więcej poziomów (bardzo dobrych poziomów, szczególnie w Doom 2 i Plutonia Experiment) i nowych przeciwników. Przeciwnicy (głównie masa potworów plus kilku ludzi, w sumie 10 rodzajów w Doom, 15 rodzajów w Doom2) pięknie kładą się pokotem podczas przyjmowania salw z ośmiu rodzajów broni. Tu i ówdzie spotykamy wytwory piekielnych artystów - piękny stos czaszek nabitych na pal, górną część ciała jakiegoś grzesznika (czyżby ktoś skonsumował resztę?), tudzież pękatą beczkę z jakimś zielonym syfem, robiącą duże bum! po trafieniu. Tym razem ludzie konwertujący grę zadbali również o nasze uszy. Możemy się katować monotonnym grzechotem chainguna, czy też straszyć rodziców porykiwaniami HellKnight'a. Pominięto jednak budującą wspaniały klimat muzykę, a to boli. Tak więc po nacieszeniu oczu i uszu, zaczynamy grać. Szybko pokonujemy pierwszy poziom, potem drugi i... Tu wychodzi na jaw koszmarna wada tej wersji. Grając padem, nie da się zmieniać broni! Ten przywilej został zarezerwowany tylko dla szczęśliwych posiadaczy klawiatur. Koszmarne. Wyobraźcie sobie taką sytuację: gracz penetruje spokojnie poziom, eliminując kolejnych wrogów przy użyciu strzelby lub chainguna, aż tu nagle zza węgła wyskakuje wielki i obleśny spaślak z parą wyrzutni jakiegoś ognistego paskudztwa. Posiadacz klawiatury w takiej chwili zmienia broń na wyrzutnię rakiet, czy energetyczne paskudztwo i posyła wroga do piachu, zanim ten zdąży choćby beknąć. Ale posiadacz pada nie może zmienić broni... Po kilku rozpaczliwych unikach, dopada go salwa zdolna zatopić pancernik, więc Space Marine użyźnia glebę swoimi wnętrznościami, a zdenerwowanie gracza rośnie w postępie geometrycznym. Wkurzony posiadacz pada myśli sobie: "no dobra, zacznę ten poziom od nowa (z marnym pistoletem i 50 nabojami), a przed tym spaślakiem zrobię save'a i będę liczył na łut szczęścia". Dochodzi do miejsca ze znajomym grubasem, próbuje zrobić save'a i... Okazuje się, że do "zasejwowania" również wymagana jest klawiatura. Wkurzenie gracza osiąga zenit, a płytka z Doomem zostaje zanihilowana w trybie natychmiastowym. Inna sytuacja. Jeśli nieopatrznie nasz gracz zaopatrzy się w piłę, to będzie musiał używać jej aż do końca gry... lub śmierci. W takim przypadku następuje ona wyjątkowo szybko. Wyjście jest jedno - kupić klawiaturę albo przejściówkę do klawiatury od PC, inaczej gra w Dooma przyniesie Wam tylko frustrację, a nie przyjemność.

Doom rezyduje na: **www.dcemulation.com/soft-doomdc.htm**

GENERAŁ QUAKE

Piękne panie, dostojni panowie - przed Wami kolejny przełom w grach FPP - oto wielki Quake! Zaraz po powstaniu w 1996 roku, gra musiała zmierzyć się z groźną konkurencją w postaci Duke Nukem 3d. Początkowo ludzie preferowali Księcia, zarzucając Quake'owi duże wymagania sprzętowe, brzydką grafikę i straszną kanciastość. Jednak czas zweryfikował poglądy i to właśnie produkcja spod znaku Id Soft podbiła serca graczy, głównie dzięki wspaniałemu trybowi multiplayer oraz bardzo dużej możliwości modyfikacji gry. Dreamcastowy Quake ustępuje wersji PeCetowej pod jednym względem - nie ma tu multiplayera. Szkoda, ale gra na singla również dostarcza mnóstwo emocji. Dodatkowo trzeba zaznaczyć, że dostępna na oficjalnej stronie wersja zawiera (jak zwykle) plik z danymi z wersji demo. Daje nam to tylko pierwszy epizod, mniejszą liczbę przeciwników i mniej zabawy. Fabuła nie jest skomplikowana - panowie z Id nigdy nie byli dobrzy w tej dziedzinie. Jako elitarny żołnierz zostajesz wysłany do innego wymiaru, aby powstrzymać inwazję przygotowywaną przez siły nie-z-tego-świata. Ziew. Przejdźmy do konkretów: grafika ładna, utrzymana co prawda w dość jednostajnej i dołującej kolorystyce (brązowo-zielona z niewielkimi naleciałościami niebieskiego i czerwonego). 99% obiektów to trójwymiarowe bryły (w zasadzie tylko bąbelki powietrza są płaskie), i chociaż nie grzeszą nadmiarem poligonów, to prezentują się całkiem dobrze. Animacja również jest dobra (jak dla kogo - Etchi G;): niektórzy trafieni przeciwnicy są rzucani na ziemię, po chwili podnoszą się i ponownie rzucają się na gracza z rykiem. Po zaserwowaniu takiemu przyjemniaczkowi smakowitej rakiety konserwowej, pacjent malowniczo rozpada się na kawałeczki, skrapiając okolicę czerwoną mazią. Dźwiękowi również nie można nic zarzucić, po jakimś czasie będziecie moczyć spodnie na ryk wielkiego Shamblera, a po takim szoku uspokoi Was dopiero jednostajny stukot supernailguna. Co prawda nie ma tu doskonałej muzyki Nine Inch Nails, ale możecie wrzucić w wieżę jakiś ostry, zagrzewający do boju metal i wczuć się w zdradziecki świat Quake'a... Sterowanie jest ok. Krzyżak zmienia broń, analog pracuje jak mysz, klawisze geometryczne to ruch przód-tył i strafe'y, przy użyciu L skaczemy, R to strzał. Jest osiem rodzajów broni, dzięki którym sprawnie przerabiamy 13 gatunków złych charakterów na bitki, zrazy i kotlety siekane. Faworytem każdego szanującego się quake'owca jest cudo zwane rocket launcher, potwór o wielkiej sile rażenia (dla niektórych za dużej), sprawnie pacyfikujący nawet największych killerów w okolicy. Perfekcjoniści wolą używać granatnika, aby spokojnie wykończyć wroga zza węgła, nie narażając się na obrażenia (fizyka jest w tej grze bardzo dobrze odwzorowana). Dla totalnych maniaków destrukcji przewidziano w menu SuperNailguna (zwanego "gwoździobijem") i SuperShotguna. Miłośników bliższego kontaktu z przeciwnikiem zainteresuje zapewne poręczny toporek, a dla wszystkich chcących czuć się "sucho i pewnie" polecam ThunderBolta - miotacz piorunów (używać w wodzie na własną odpowiedzialność...). Jednak ten port nie jest pozbawiony wad. Najbardziej doskwiera brak możliwości robienia save'ów. Co prawda, Quake nie jest aż tak strasznie długi, ale jakoś nie miałem ochoty przechodzić go za pierwszym razem. Kolejną wadą jest brak celowniczka. Dla posiadaczy klawiatury to żaden problem, jeden wpis w konsoli i pojawia się celownik. Posiadacze padów mogą obejść się ze smakiem i celować na oko. Nieco denerwuje też przeróbka modeli przy starcie gry (meshing coś-tam.mdl kilkanaście razy)... Można było zapisać na płycie zmodyfikowane odpowiednio modele.

Podsumowując, jeśli szukasz dobrej gry FPP na swojego Dreamcasta, a przeszedłeś już sto razy Quake 3, UT i Soldier of Fortune oraz posiadasz jedynie joypad - możesz zainteresować się Quakiem. Jest to kultowa pozycja i nadal gra się w nią przyjemnie. Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem klawiatury - zakręć się za Doomem. Wolfensteina w obecnej fazie rozwoju radzę sobie darować - gra bez dźwięku nie jest zbyt porywająca. Wstrząsów doznacie na: **www.dcemulation.com/soft-quake1.htm**

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

Blue Stinger
Marvel VS Capcom
Resident Evil 2
IIIbeed
Capcom vs SNK
18 Wheeler APT
Sega GT
Phantasy Star
Dead Or Alive 2
Tony Hawk 1
Crazy Taxi
Shadow Man
Evil Dead
Soul Reaver
Dino Crisis
Urban Chaos
Resident Evil 3
Rayman 2
UFC
Metropolis M-SR
Quake III Arena
Soul Calibur
Power Stone 2
Tony Hawk 2
Tomb Raider 4
Dave Mirra BMX
Ready 2 Rumble 2
SF Alpha 3
Virtua Fighter 3
Alone In The Dark
Power Stone
Residenrt Evil CV
Shenmue
Virtua Tennis
Rec. Of Lodoss War
Chu Chu Rocket
Marvel vs Capcom 2
Street Fighter III
Nightmare Creatures 2
Tomb Raider 5
Grandia 2
Sonic Adventure
House of the Dead 2

cena
15 + 4,90 = 19,90
koszty przesyłki

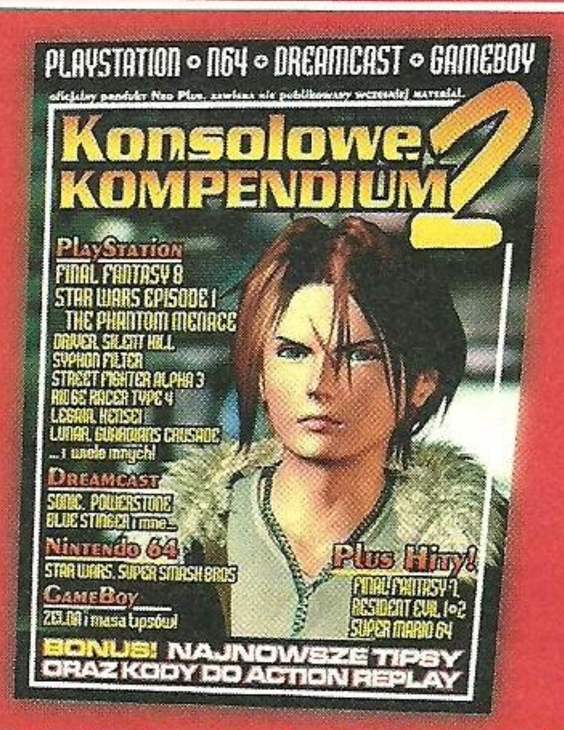
DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

cena
18 + 4.90 = 22.90
koszty przesyłki

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!
Ponad 300 stron!!!



KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

cena
10 + 4.90 = 14.90
koszty przesyłki

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

ARCHIWALIA

NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji, Castlevania 64, Attack of Saucerman, Metal Gear Solid, Sensible Soccer, WCW Thunder, Tiny Tank, Premier Maganer...
EXTRA: ATEI 99 - raport z wystawy automatów
OPISY: Civilization 2, Rogue Sauadron

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill, Syphon Filter 2 i inne...
EXTRA: Testujemy japońską wersję Final Fantasy VIII
OPISY: Syphon Filter 2, Silent Hill

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"

telefon (022) 643-62-65

CZYNNE W GODZINACH 9-15

ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY 01 - 05 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY I RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, Saga Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PlAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Metal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Takken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, **EXTRA:** E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 29 luty 01
OPISY I RECENZJE: Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The ROad to El Dorado
RECENZJE: Kessen, Starlancer, Kao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne
EXTRA: ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 32 maj 01
OPISY I RECENZJE: Illbleed, SSX, ISS Pro Evolution 2, Valkyrie Profile, Rainbow Six Rogue Spear
RECENZJE: MDK 2 PS2, Shadow Of Memories, Panzer Front, ATV Fury
EXTRA: GAMEBOY ADVANCE - test maszynki, megazapowiedzi Alone In The Dark i Dark Cloud, test ekranu

NEO PLUS nr 33 luty 01
OPISY I RECENZJE: ALONE IN THE DARK. Silver, Mat Hoffman Pro Bmx, Valkyrie Profile cz.2
RECENZJE: Worms World Party, Conker's Bad Fur Day, Skies Of Arcadia, Confiodential Mission i inne
EXTRA: megazajawki Final Fantasy X I Sonic Adventure 2, relacja z E3 cz 1.

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Raiders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Shaun Palmer's Pro Snowbaording, Tsugunai, Wipeout Fusion, Ace Combat 04, Moto GP 2, Maximo, Conflict Zone
EXTRA: FINAL FANTASY X okiem Banana, pierwsze spotkanie z VF4

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

| | | |

F.A.Q

Cześć! Coś stało się z moją skrzynką i listy mogły wracać do Was. Dlatego chwilowo piszcie na inny adres, podany niżej. Śmiało z wszelkimi pytaniami atakujcie także Marcelego.

mgorecki@komputerswiat.pl, marcellus3@wp.pl

Peace to yaa!

Witka
Może to ja jestem tak pokojowym charakterem, ale czytając listy innych czytelników odnoszę wrażenie, że jakby się spotkali, to wyszłaby z tego niezła rozróba. Mam DC i się z niego cieszę, przez jakąś awersję nie lubię psixów. Mam dwa, a nawet trzy pytania.
Pytanie namber łan: czy Devil May Cry ukaże się na GameCube?
Pytanie namber tu: kiedy w Polsce będzie Resident na GCN.
Pytanie namber tri: czytałem recenzję Blood Omen 2 i jestem ciekaw czy nie moglibyście opublikować na łamach pisma screena, na którym Kain żłopie krew z ofiary? Najzwyczajniej w świecie jestem diabelnie ciekaw jak to wygląda. Nie odpowiadajcie czymś w stylu, że nie chcę tego widzieć...
To by było wsio. Dreamcast Forever

Szkich

Po pierwsze primo – nic mi o tym nie wiadomo (niestety).
Po drugie primo – firma Capcom Eurosoft poinformowała, że we wrześniu. Czyli jeszcze trochę.
Po trzecie primo – diabelnie powiadasz? A no jak diabelnie, to proszę bardzo – spełniam Twą prośbę.

Nie wydaje Ci się, że wygląda to co najmniej dziwnie?

Trzeci świat

Szanowna Redakcjo!
Na wstępie, chciałbym pogratulować tworzenia doskonałego czasopisma, które pozwala czytelnikowi obcować z najświeższymi informacjami ze świata konsol. Z wielką radością przyjąłem fakt powstania działu XBox Ghetto, jednak stanowisko Microsoftu, w sprawie dostępności tej konsoli w Polsce wprawiło mnie w ogromne zdumienie. Sądząc z tekstu, w naszym kraju nie narodziły się jeszcze warunki umożliwiające zaistnienie temu nowoczesnemu systemowi.
Zaiste ciekawe postawienie sprawy, zważywszy na fakt, że za tym "elitaryzmem" Xbox'a (sądząc po wybiórczości w określaniu dla niego rynków zbytu) nie kryje się nic nowatorskiego. Może poza dość efektowną (choć nie dla wszystkich) obudową dla znanych użytkownikom komputerów osobistych podzespołów. Rynek komputerów w Polsce również znacząco odstaje od innych, lepiej rozwiniętych krajów. Jednak to właśnie Microsoft jako jeden z pierwszych "odważył się" wprowadzić na rynek swoje oprogramowanie, oferując je dodatkowo w polskiej wersji językowej. I jak dotąd nie słychać narzekań związanych ze słabą sprzedażą. Widać "potencjał rynku" jest dostatecznie duży.
Ktoś mógłby powiedzieć: Komputery to co innego, konsola jest przeznaczona wyłącznie do gier, stad tak poważna firma nie chce narazić się na finansowa klapę. Zgoda, ale Microsoft, ze swoja rozwinięta siecią sprzedaży mógłby z powodzeniem zaryzykować z Xbox'em (sądząc po sukcesie Sony). W końcu rynek jest stosunkowe mały, wiec koszt budowy platformy serwisowej również nie należałyby do największych. Zresztą nie bardzo rozumiem termin "odpowiednie warunki". A jak mają się one narodzić, skoro nie będzie dostępny sprzęt, od którego zależy cały ten "potencjał"? Moim zdaniem to trochę paradoksalne.
Zresztą stwierdzenie mówiące o bacznej obserwacji rynku, również wydaje się z lekka nieprzemyślane. Co może wpłynąć na zmianę stanowiska? Petycje pisane do Microsoftu, uliczne wiece pod hasłem „Xbox dla społeczeństwa"? Sytuacja zaczyna orbitować niebezpiecznie blisko absurdu. Ale oczywiście nie tylko u nas brak warunków. Demokratyczna Republika Konga z pewnością także ich nie posiada - No comments. Pozdrawiam!

vorath

No cóż... Pikieta przed Microsoftem zapewne by pomogła, ale tylko wtedy, gdyby wszyscy jej uczestnicy (w liczbie minimum kilkunastu tysięcy) wpłacili najpierw kasę na Xbox'a, kilka gier, pilota i masę innych dodatków. Na postawę Microsoft Polska wolimy spuścić zasłonę milczenia... Bo słowa, które cisną się na klawiaturę nie nadają się do druku. Ale tu i ówdzie obiło nam się o uszy, że ktoś (i tym kimś nie jest Microsoft) przymierza się do legalnego importu X'ów do Polski na większą skalę. Jednak to na razie tylko plotka.

Żaczek

Cze!
Nie przedłużając przejdę do sedna sprawy (wybacz mi mój sposób wyrażania się ale taki już jestem).
Kiedyś w Neo Plus przeczytałem krótką wzmiankę na temat pierwszej uczelni wyższej dla recenzentów piszących do pism komputerowych/konsolowych. Teraz nadszedł czas wyboru szkoły wyższej na której będę się dalej kształcił i chciałbym spróbować dostać się na tamtą uczelnię (może wezmą mnie na maskotkę), ale nie znam jej adresu czy też nazwy . Jeśli mógł byś mi pomóc (np. adres stronki tej uczelni, lub nazwę) byłbym Ci niezmiernie wdzięczny. Obok tej wzmianki było zdjęcie jednego z lektorów z padem od N64 w ręku, w tle widać było monitor, na którym leciał (chyba) Banjo-Kazooie. To wszystko co wiem. Jeśli wyrazisz chęć pomocy to prześlę Ci (jeśli będzie trzeba) listę numerów N+, które sprawdziłem.

Craymen

P.S mam nadzieję, że to nie był żart na prima aprilis.

Hihohoho... Przeczytaj swoje post scriptum...

Dawać mi tu kody, kufa!

Potrzebne kody do Warzone 2100 na PSX.
Z góry dzięki. Long live PSX!

Paweł D.

To fajowo. Wszelkie potrzeby tipsowe załatwi http://codes.ign.com

Zwichnięty

Cze Gulash gościu!
Będzie krótko, bo śpiący jestem. Gulek, jak większość graczy, pamiętam Cię jeszcze z czasów SS'a. Stworzyłeś tam jeden z najlepszych działów, chodzi ofkoz o "KOMBAT KORNER" (od niego zawsze zaczynałem czytać Secret'a).
A teraz pytanko: czy kiedykolwiek ktokolwiek wymyśli coś takiego w Neo Plus? Ostatnio pojawiło się kilka fajnych bitek na czarnulkę, i taki dział na pewno miałby wzięcie. Aha, NEON jest czaderski, szczególnie artykuł o Jecie Li i Shaolin Si (właśnie takie tematy są najlepsze),
Na razie

reZo

P.S. Może jestem chory, ale zauważyłem, że mordoklepki już Cię nie jarają tak jak kiedyś.
P.S.2 Let's MORTAL KOMBAT begin...
!!!!!!!Fight!!!!!!! (takie moje małe zwichniecie)

Cze reZo ziomalu! KK należał do esesa i niech tam pozostanie. Natomiast co do działu o podobnej tematyce – myślimy o tym. Może już niebawem coś się zacznie dziać.
Co do jarania się mordoklepkami... Ciągle je ubóstwiam. Ale przez ostatnie klika lat niewiele ciekawego się działo, oczywiście poza Soul Caliburem. Od TTT trzymałem się z daleka. Dopiero Virtua 4 rozgrzała z powrotem moją krew. Teraz czekam na SC2... Zapowiada się arcydzieło. Jestem także strasznie ciekaw MK:DA – już niebawem relacja ze specjalnego pokazu tej gry.

Obrońca (nie)pokrzywdzonych

Hi.
Od razu zastrzegam, że nie staję po stronie żadnej konsoli. Chcę tylko wrazić swoje odczucia. Więc o co chodzi? Już mówię... Niedawno dostałem w swoje ręce nowy numer Neo+. Oczywiście od razu go przejrzałem i zauważyłem tam nowy dział o Xbox'ie i przeczytałem recenzje gier. A tam Rallisport Challenge. Chwilkę, ta gra jest ładniejsza od GT3??? Nerwy, telefon do kumpla i już wypożyczony Xbox stoi przed telewizorem. Potwierdziło się, że grafika jest piękna... ale czy aż tak??? W RC graliśmy długo, tak więc mogę już wyrażać opinie i porównania na temat "GT3 vs. RC". "Walka jest zacięta ale wygrywa ją...GT3!!!Zdziwieni??? Nie ma czym..."
Dobra, kończyć z takimi textami i przechodzę do rzeczy.
Przedstawiam moje osobiste porównanie dwóch świetnych racerów od strony graficznej:

1. Dorysowywanie się terenu. W obu grach zdarza się bardzo rzadko, ale w GT3 jest prawie niezauważalne i występuje na granicy widoczności, a w RC zdarzało się (choć bardzo rzadko), że jakaś część terenu dorysowywała się znacznie bliżej niż w GT3. GT3 wins.
2. Zwolnienia w grze. RC nie ma. GT3 nie ma. Remis.
3. Modele samochodów. Tutaj będzie ciężko. W GT3 są cudowne i tak samo jest w RC. Remis.
4. Wygląd tras. W rajdowych raz ładniej jest w GT3 raz w RC, a jeśli chodzi o trasy miejskie...GT3 wins.
5. Warunki pogodowe. Nie ma o czym gadać. Oczywiście RC wins.

Jak sami widzicie, według mnie jest 2:1 dla GT3. Nie wspomniałem oczywiście o hektolitrach miodu w GT3. Ale to było porównanie grafiki. W kwestii grywalności GT3 wygrywa na całej długości. Nie zmienia to faktu, że obie gry bardzo mi się podobają.

Ironx

Co do punktu pierwszego – zgadzamy się (choć przewaga GT3 jest, jak sam zauważyłeś, minimalna). Co do drugiego też. Ale punkt trzeci... To raczej RC wins. Dlaczego? Bo w RC samochody można bardzo poważnie zdewastować, a w GT3 tego nie uświadczysz. Punkt czwarty – bardzo sporny – porównanie powinno tyczyć się, tylko i wyłącznie, tras rajdowych z obu gier. Tu dałbym remis, ale różnorodność jest większa w RC. Punkt piąty – spox. Jest więc 2:1 dla RC. Przewaga jest minimalna, ale przecież i tak nie o to chodziło. Grafika jest tylko jedną z części składowych gry i nie przesądza o wyższości jednej nad drugą. A jak wiadomo GT3 jest baardzo miodne. Więc jako całość GT3 wins. A na przyszłość spróbuj być trochę bardziej obiektywny.

Równość – Wolność - Braterstwo

Czeeeeeeść!
Moim skromnym zdaniem utworzenie działu XBox Ghetto jest lekko chybione. Myślę, że wszystkie konsole next-gen powinny być traktowane równo. Więc nie wymyślajcie różnych dziwnych rzeczy. Po prostu niech wszystko będzie tak jak było. I będzie spoko!

Kaxi

PS. Super, że jest konkursik z GC. Marzyłem o tym. Dzięki za niego!!!

Jeżeli jeszcze nie wiesz, czemu Xbox trafił do getta, to przeczytaj list „Trzeci Świat". Ale myślimy nad tym i być może od

następnego numeru X już wejdzie „do środka". Wszystkich pomysłów na razie nie chcemy zdradzać.

Emu? To chyba jakiś struś?

"Konsole! Wy jesteście jak zdrowie;
Ile was trzeba cenić, ten tylko się dowie,
Kto was stracił..."
Cześć!!! Moja przygoda z konsolami rozpoczęła się kiedy to mój sąsiad dostał Pegasusa. Nigdy nie zapomnę gier, które u niego zobaczyłem. Za pieniądze z komunii kupiłem sobie taką samą maszynę (do tej pory uważam, że był to interes mojego życia). Nikt nie odbierze mi tego co przeżyłem grając m. in. w Micro Machines, Double Dragon 3, Mario, czy Contrę. Niestety lata świetności tej konsoli szybko przeminęły. Moi koledzy kupili sobie blaszaki i nabijali się ze mnie. Sam zaobserwowałem, że zostałem sporo w tyle i zakupiłem PSX'a. Była to kolejna doskonała decyzja (powiem krótko gry takie jak: RE, GT, Fear Effect i Silent Hill pozbawiły mnie niejednej nocy).
Wkrótce i ta konsola umarła. Sprzedałem Szaraka i zacząłem myśleć o kupnie Dreamcast'a. Jednak starzy zepsuli mi ten plan. Dostałem peceta. Nigdy im tego nie wybaczę!!! Czytając N+ miałem przed oczami cudowne konsolowe gierki na DeCk'a. Niestety były one nie dla mnie. Musiałem się męczyć grając w nędzne, sztuczne pecetowe gry (sytuację ratowały jedynie strategie). Pewnego dnia buszując po internecie odkryłem nowy sens posiadania kompa, a mianowicie emulatory i romy.
Gram sobie teraz w świetne gierki na NES'a, SNES'a, Mega Drive, automaty i jestem zadowolony z tego, że przeszedłem wsteczną ewolucję. Oczywiście wapniaki z mojej klasy nie mogą tego pojąć (zresztą oni nie wiedzą nawet co to jest SNES, a co dopiero MD). Na koniec chciałbym pozdrowić całą redakcję N+, Tyczka i wszystkich fanów 16 bitów.

qbot123

PS. Balszaja spasiba za kącik o emulacji. Taka mała prośba - przywróćcie starą szkołę. Przydałby się artykuł o mordobiciach 2D na różne platformy (łącznie z automatami).

Okeydokey. Oldschool od następnego numeru, prowadzony przez Gulasha. Ale tematy będą różne.

Kill the Bill!

Siemanko!
Wielkie brawa dla was!!! Wreszcie coś się w waszej gazecie ruszyło. Jesteście moją "najulubieniejszą" gazetą, ale od pewnego czasu nie zaobserwowałem większych zmian (czytam was regularnie od wakacji 2000). List podzielony jest na dwie części; jedna o was druga zaś o panu The Bilku.
1.Czekałem na numer 40 bardzo długo i myślałem że już zbankrutowaliście (jak to kiedyś było z Maniakiem!)!!! Gdy dorwałem nowiutkiego "nioplusa" od razu przekartkowałem go. A w środku same dziwy. Oceniaczka inna, jakiś nowy dział i jakby newsy inne. Wszyściutkie zmiany okej, ale ta nieszczęsna oceniaczka... trudno. Nadchodzi numer 41. I znowu podnieśliście poprzeczkę wyżej. Zredukowanie opisów, a powiększenie Neona to kapitalne posunięcie. Teraz Wasza gazeta odżyła i jest po co żyć. Ale muszę was zganić za tą oceniaczkę. Uwielbiałem Was z to, że mieliście tradycyjny sposób oceniania, a nie jakiś kosmiczny.
Usilnie was proszę, jako stały czytelnik o zredukowanie ocen przynajmniej do połówek; albo zróbcie ankietę. A tak przy okazji: Jak zrobiliście, że nr 41 wydaje się grubszy? I czy gry, które dostały "10" teraz także by dostały?
Czas na Billa...
2.Otóż wyczytałem ostatnio, że Xbox 2 ma ukazać się w 2005 roku. Przecież to zakrawa o kpinę. Jeśli wyjdzie tak szybko, to Nintendo i Sony będą zmuszone do tego samego. Ktoś tu chyba przesadza. A tym kimś jest pan Bill Gej(ts)!!! Gdyby nie on, to Sony z Nintendo by spokojnie wypuszczało konsolki co 5 lat. To krzywdzenie graczy (a w szczególności mnie). I nie ukrywam, że nie darze Bolka Gajtka sympatią. Niech go ognie pececiarskie pochłoną. A tak na marginesie to GCN jest the best i takie tam.
No to na razie. Pozdrawia...

KAXI z Wrocławia

PS. Kto to jest MAjkel?

Co do oceniaczki – przecież to naprawdę nie jest taki problem. Przecież jest lepsza: czasem żal dać dwóm podobnym grom taką samą ocenę, jeśli jedna z nich jest zdecydowanie lepsza od drugiej, a obie są średnie. Temu służy właśnie nowa skala. Daruj Billowi, on wcale nie był pierwszy, a następnym razem nie chce być ostatni... Sony już zapowiedziało PS3 na okolice 2005 – więc Micro zrobiło po prostu to samo. Wyścig szczurów trwa... Z korzyścią dla nas, bo przecież sprzęt tanieje w oczach.
Majkel to nasz webmaster, również gracz, a prywatnie narzeczony Anek.

Curicullum Vitae

Witam szanowną Redakcję Neo Plus i pragnę tą drogą podzielić się z Wami moją historią komputerowo-konsolową i pierwszym kontaktem z grami. A więc czas na kilka miłych wspomnień.
Komputerami i konsolami interesuję się od roku 1990, a to za sprawą mojego pierwszego komputera, którym był 8-bitowy Timex 2080 (krewny historycznego Spectrum Z-80). To były czasy - fatalna grafika, odpychający wręcz dźwięk, ale fabuła tamtych gier... to było coś. Do dziś pamiętam wypady na giełdy komputerowe z kumplami z podstawówki, a później te zarwane nocki z Draconusem czy mrożące krew w żyłach sesje w Aliens.
Uzupełnieniem tamtych elektronicznych czasów była "konsola" Pegasus (ach te strzelanki z wykorzystaniem pistoletu). Później przyszła era komputerów 16-bitowych. Wtedy rządziła Amiga. Były wakacje roku 1993, kiedy to rodzice postanowili zrobić mi urodzinową niespodziankę. Radości z mojej nowej Amigi 600 z całym 1 MB RAM nie było końca. Moje pierwsze gry, to m.in. Another World, Lotus III i Super Frog. Pamiętam ten pościg za nowościami ze świata gier. Moje ulubione tytuły to niewątpliwie Sensible Soccer (i późniejsze Sensible World of Soccer) oraz pierwsze Wormsy. Te gry miały swój niepowtarzalny i niespotykany w dzisiejszych grach klimat.
W roku 1998 przyszła pora na coś mocniejszego. A mianowicie Personal Computer. Ta moc, ta grafika i ten dźwięk. Jak na tamte czasy konfiguracja była dla mnie wymarzona (Intel Pentium MMX 266 MHz, 64 MB RAM, SVGA 4 MB, Sound Blaster). Już nawet nie pamiętam, która gra była tą pierwszą (chyba pierwsza część Grand Theft Auto). Chociaż nie ma on żadnych bajerów, na miarę dzisiejszych czasów, to mam go do dzisiaj i spisuje się on doskonale (mimo swoich prawie 4 latek na karku, niczego - odpukać - nie musiałem jeszcze wymieniać). Oczywiście oprócz setek gier były również programy użytkowe, graficzne, muzyczne. Naprawdę wiele nauczyłem się przez te wszystkie lata. Owocem setek godzin pracy z komputerem jest moja pierwsza strona internetowa (w życiu nie przypuszczałbym, że sam stworzę stronę www). Internetowy Przewodnik i Historia Łodzi istnieje pod adresem www.przewodniklodz.prv.pl (serdecznie zapraszam - jeżeli ktoś wybiera się do Łodzi, znajdzie tam wiele pożytecznych informacji o tym mieście). Chociaż zapał do gier nieco już wygasł, to w wolnych chwilach nie zapominam o tej wspaniałej rozrywce. Teraz pomyślicie pewnie, że skoro nie gram już tak często, to po co zawracam Wam głowę. Otóż przez te wszystkie lata spędzone przed komputerem, od zawsze marzyłem o konsoli. Na początku marzeniem był SNES i Sega Megadrive, od roku 1995 było to Sony PlayStation. Zbierałem różne informacje prasowe, czytałem wiele czasopism (mam do dziś fragment Gamblera z reklamą PlayStation w rewelacyjnej cenie... 1599 zł). Wiele czasu poświęcałem pasji elektronicznej rozrywki, mimo iż nie posiadałem żadnej konsoli (mam na myśli konsolę z prawdziwego zdarzenia i Pegasusa oczywiście tu nie liczę). Pierwszą przeszkodą była cena. Chociaż konsola nie była taka droga, to już ceny gier mnie przerażały (ponad 200 zł za jedną grę, w tamtych czasach...). Później czytałem (i czytam po dziś dzień) również Wasz magazyn. Jednak nadal nie przestawałem marzyć...
I wreszcie marzenia się spełniły. Może nieco zbyt późno, ale jednak. Na początku 1999 roku, na mojej półce pod telewizorem wreszcie zagościła wyczekiwana tyle lat konsola. Było to nowiuśkie Nintendo 64 z grą Star Wars: Episode I Racer. Wspaniała konsola ze świetną grą, którą przeszedłem na wszystkie możliwe sposoby - odkryłem wszystkie pojazdy, trasy, zdobyłem maksimum kasy (wszystko oczywiście bez żadnych kodów i ułatwień - taka gra nie ma dla mnie żadnego sensu). Mimo, że czasy świetności Nintendo 64 ma już za sobą, to naprawdę nie żałuję tego zakupu.
Pamiętam moją radość z upragnionego zakupu, po latach wyczekiwania. Oczywiście ceny gier na Nintendo 64 też mnie przerażały, ale mój zakup był nieprzewidziany i okazał się wielkim zaskoczeniem. Było to podczas tradycyjnego, piątkowego (zakupy na następny tydzień, itp.) pobytu w jednym z łódzkich marketów. Jak zwykle podszedłem do działu z elektroniką, zobaczyć co tam słychać na ulubionym stoisku i wtedy spostrzegłem cudo - śliczne Nintendo 64 z roczną gwarancją, padem, kablami i grą Episode I: Racer za cenę... 179 zł!!! - oni chyba nie wiedzieli co robią, sprzedając takie cacko za tą cenę . To była prawdziwa okazja i bez wahania udałem się do kasy. Byłem naprawdę szczęśliwy - jak nigdy dotąd (moją radość można było porównać tylko do pierwszego kontaktu z Amigą). Wtedy też zrozumiałem, że marzenia się spełniają (aż mi się łezka w oku zakręciła od tych słów).
W chwili gdy piszę te słowa mamy drugi kwartał 2002 roku. Komputer z roku 1998 nadal stoi na moim biurku, a Nintendo 64 - koło mojego telewizora. Wszystko sprawuje się bez zarzutu i chociaż mógłbym kupić nowy sprzęt, ja po prostu nie chcę tego robić. Czerpię wiele przyjemności z grania na N64 oraz pracowania na wysłużonym P266 (który ma teraz Windows XP i, ku mojemu zaskoczeniu, działa szybko) i nie odczuwam potrzeby zmiany sprzętu. Gdy komputer odmówi posłuszeństwa, to z pewnością kupię nowy, ale na razie o tym nie myślę. Oczywiście nie znaczy to, że pozostaję w tyle w dziedzinie elektroniki - nadążam za nowymi rozwiązaniami technicznymi. Ale mam po prostu sentyment do sprzętu retro i nawet najnowsze technologie, wspaniała grafika i przestrzenny dźwięk tego nie zmienią.
PS. Pozdrawiam całą redakcję Neo Plus i mam nadzieję, że moim długim listem nie zanudziłem czytającego, hihi.

Szymon

Dziś jedna nowość goni drugą i nie sposób czasem za tym wszystkim nadążyć. Staramy się, jak możemy. Ale retro to fajny klimat. Sami czasem lubimy przypomnieć sobie starsze tytuły, czy konsole – mamy pokaźną kolekcję 8 i 16-bitowego sprzętu. Ważne jest jednak, by czasami - na przekór wszytkim trendom - być sobą. I tego Ci gratulujemy.

Wykyty spisek!

Witaj Marcel
Mam kilka pytań i jedną prośbę. Nowy wygląd N+ jest... lepszy. Podchodzi bardziej pod klimaty nowego wyglądu, teraz już świętej pamięci, Secret Service. Zdaje mi się jednak, że wygląd recenzji stracił klimat. Może to przez te oceny cząstkowe, dzięki nim nigdy nie wystawicie 10. Po drugie - podobno Anek wcale nie pisała do Was. Chciałeś mieć podobno jakąś dziewczynę w redakcji, to dałeś facetowi damską ksywkę. Pod jej ksywą pisał teksty niejaki cox514.
Pozdro

Pido - www.consoleo.net

Dzięki. Może dlatego, że kolega Jacek, który dzierga nam grafikę pracował wcześniej przez kilka lat w esesie? Nowa oceniaczka jest bardziej obiektywna niż poprzednia, właśnie przez oceny cząstkowe. Rozwieję też Twoje wątpliwości. Jak przyjdzie gra na dziesięć (a coś czuję, że będzie nią PES2) to dostanie to, na co sobie zasłużyła.
Co do Anek... Pfhh... Czy dowiedziałeś się tego od tajemniczego coxa? Nie, no nie mogę... Wiadomo, że ludzie mają różne obsesje i teorie spiskowe (naprawdę; pękamy czasami ze śmiechu), ale to już jest chyba lekka przesada. Pido, mamy wśród czytelników ponad tysiąc świadków na to, że Anek istnieje. Była na zorganizowanym przez nas turnieju Tekkena w szeregach N+.
PS. Pozdrów Wafla.

Nigga please...

Siemka
W zamierzam kupić sobie jakąś konsole next-gen. Sprzedałem DC z myślą o kupnie PS2 (przyciągnęły mnie J&D, SC2, TK4, VF4, GT3, SH2, PES, MGS2!, THPS3 i jeszcze kilka innych ale nie będę się za bardzo rozpisywał)... Ale słysząc pogłoski o PS3 wymiękłem. Pomyślałem sobie: „kupie PS2, a tu za kilka miesięcy okaże się, że wchodzi PS3 i powtórzy się akcja z DC. Teraz zacząłem myśleć tak: „GC ma kosztować niecałe 1000zł! Przynajmniej tak napisaliście w N+. Znowu pojawia się problem bo nie wiem jak to będzie z GC? Jakie porządne tytuły będą na nie wydane? (Residenty mnie nie interesują, bo to kicz), a dla samego Mario, SC2 (który na PS2 też będzie) nie opłaca mi się przecież kupować kostki. SWRL2 też mnie nie kreci bo nie za bardzo lubię takie gry. Proszę, doradź mi jaką konsolę wybrać, bo już doła złapałem.

Nigga

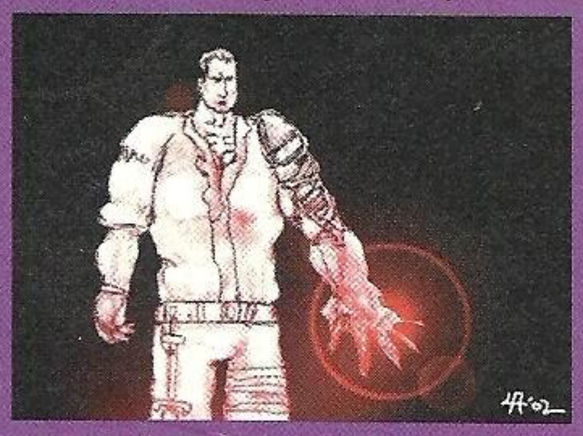
PS. Słyszałem ze PS2 znowu tanieje. Czy w Polsce też? Jeśli tak to kiedy?

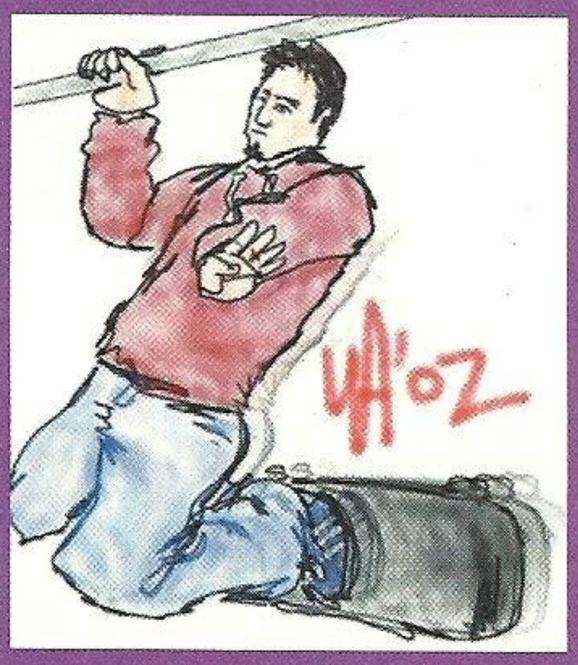
Nigga, zlituj się. Przecież po to czytasz Neo Plus, żeby być poinformowanym o mających się ukazać grach. Przejrzyj kilka ostatnich numerów i popatrz...

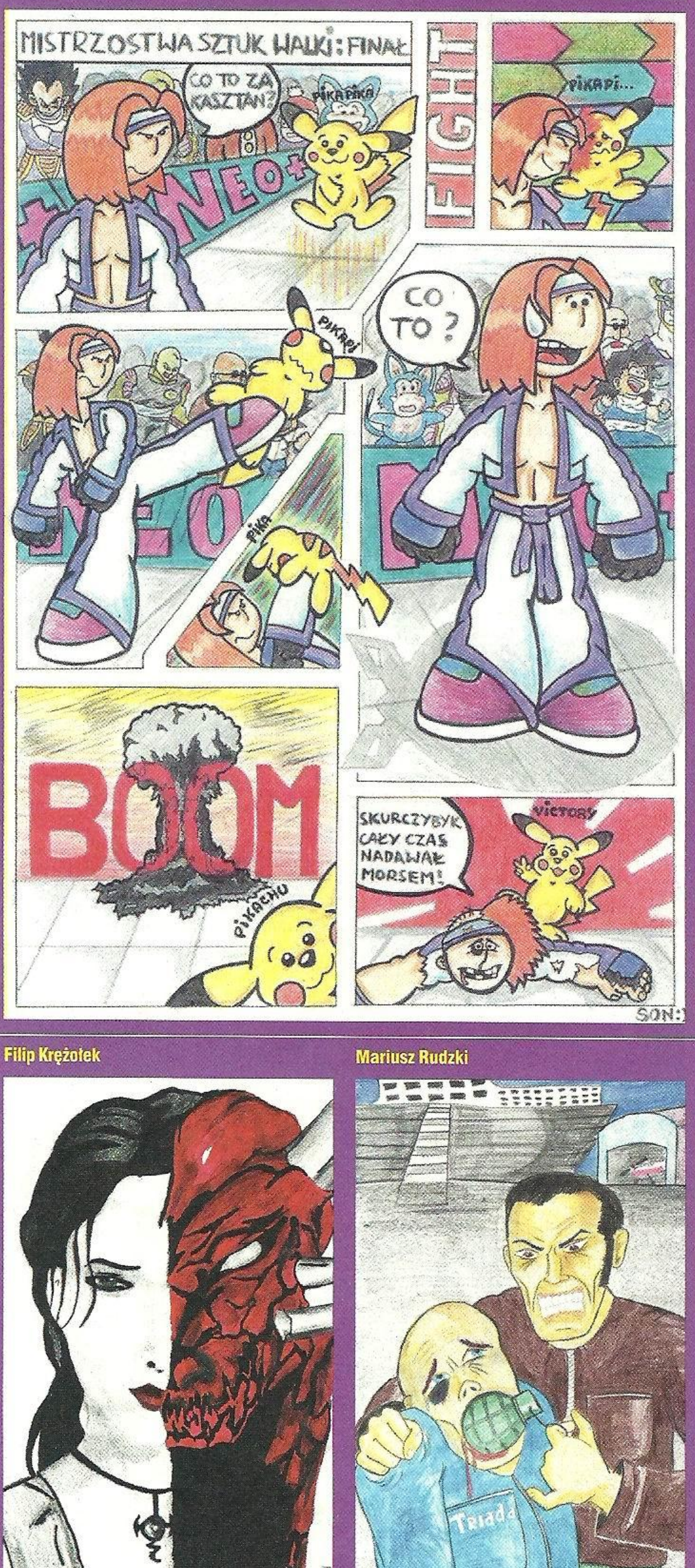
Krzysztof Górkowski - z chęcią publikujemy dwa komiksy, które nam przesłałeś. A w przyszłości może odszedłbyś nieco od Tekkena?

Łukasz Kryński bawi się programem Truespace na PC. Oto scena z Conkera i Franki.

Marcin Kłosek tworzy na PC. Zaiste, niecodzienny styl. Jesteśmy pod wrażeniem.

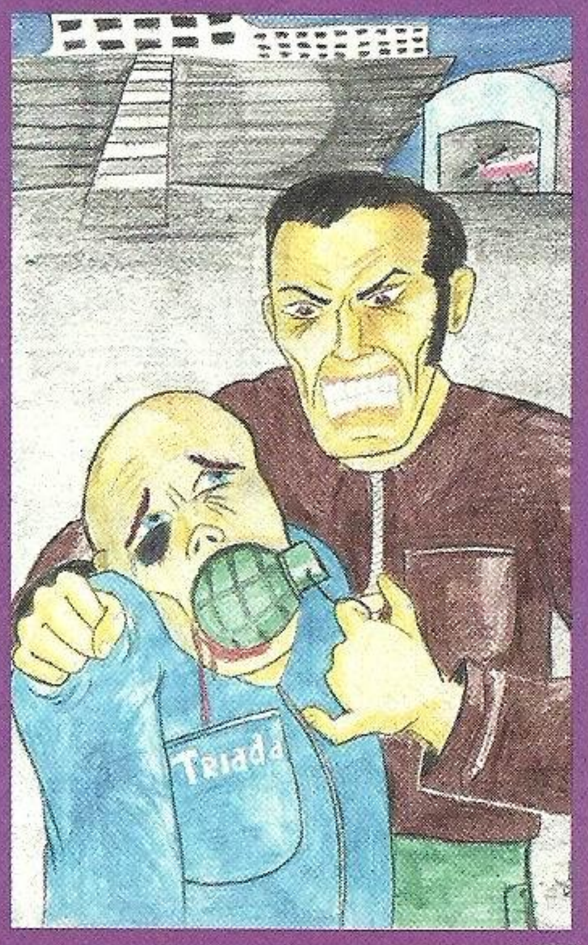






Filip Krężołek

Mariusz Rudzki



Qltowy film

„Martwica mózgu"

Martwica mózgu to film, który opowiada o ludziach z martwymi mózgami... ble, ble, ble... Ludzie! Ludzie!! Ludzie!!! To trzeba zobaczyć, gwarantuję Wam jakem poyep, że czegoś takiego jeszcze nie widzieliście. Ten film nawet trudno słowami opisać, to po prostu trzeba przeżyć!
Fabuła nie jest zbyt skomplikowana. Małe zwierzę o nazwie małposzczur przywiezione z Afryki czy skądśtam, osadzone zostaje w miejskim ZOO. Zbieg okoliczności sprawia, że bestyjka gryzie matkę głównego bohatera, która zapada na dziwną chorobę. Resztę możemy sobie dopowiedzieć.
A oto szanowna pani w późniejszym stadium „choroby".

Nasz bohater staje na głowie, by utrzymać całe zajście w tajemnicy. Niestety, sprawy zaczynają wymykać się spod kontroli... Przez chwilę pomaga mu pewien ksiądz, ale on też „zostaje zarażony".
Masakra w filmie przeplata się z groteską, a wszystko tworzy koktajl zwalający z nóg. Lionel (bo tak nazywa się nasz jedyny "żywy nie-trup") na głowie ma nie tylko „oryginalne" zombiaki, ale także ich dzieci.

Swoją drogą, ogladając scenę z tym bachorem powyżej, wyprowadzanym na spacer w wózku zabezpieczonym drutem kolczastym, nie mogłem ze śmiechu złapać tchu.
Ale dość tych bredni. Jeśli screeny jeszcze Was nie przekonały, opowiem trochę o samej jatce. Jeden z truposzów (wyjątkowo uparty) zostaje przepołowiony wszerz, co jednak nie jest dla niego zbytnią przeszkodą. Bez żenady zaczyna czołgać się na rękach, podczas gdy jego nogi wstają i gdzieś sobie idą. W czasie pełznięcia po ziemi, niefortunnie zachacza wystającym jelitem o coś na podłodze. Już widzę grymas zniesmaczenia na twarzach, ale to dopiero początek. Wskutek owego zachaczenia, wypływają z jego korpusu wszystkie wnętrzności, a on tylko mówi z zakłopotaniem: ,,o, o" i czołga się dalej.

Flaki, które z niego wypłynęły, przeistaczają się w samodzielnego potworka przypominającego wielkiego oślizłego ślimaka, który wydając groteskowe piski, niezgrabnie pełza. I co Wy na to? Wyobraźcie sobie teraz, że tak przez ponad godzinę i to bez ustanku!!! Film jest po prostu niesamowity. Zaskakuje oryginalnymi pomysłami i zadaje kłam twórcom gier, w których zombiaki po straceniu iluś procent ciała zdychają. Tutaj, żeby uśmiercić nieumarłego najlepiej go przemielić, czego również możemy być świadkami (jeśli wytrzymamy do końca), tyle tylko, że tutaj jest to nie jeden, a około 40-50 (tak na oko). Krajobraz po bitwie...

Miejscami robi się aż niedobrze (poważnie mówię) od nadmiaru flaków, krwi i śluzu pokrywającego wszystko i wszystkich. Po stoczeniu prywatnej wojny, główny bohater wydaje się mówić: „Możecie mi skoczyć".

Ogólnie rzecz biorąc, Ash z Evil Dead przy Lionelu wydaje się być bezbronną zapłakaną dziewczynką.
A jeśli chodzi o ilość flaków, ujmę to następująco: gdybyście zsumowali wszystkie części Obcego, Evil Dead, Frediego Krugera i Predatora, a do tego dołożylibyście jeszcze np. Żołnierzy Kosmosu, to otrzymalibyście może połowę takiego hardkoru, jak w „Martwicy mózgu" Czy potrzebna jest lepsza rekomendacja?

Chcę jeszcze coś dodać w trosce o Wasze zdrowie.
Jeśli ktokolwiek zauważył u siebie objawy martwicy mózgu takie jak:
Zbielenie źrenic, gnicie skóry, odpadanie części ciała, odór gnilny i/lub trupi, oraz pociąg do ludzkiego mięsa, powinien jak najszybciej skontaktować się ze swoim psychiatrą rodzinnym. Dziękuję.

No i na koniec pewna ciekawa informacja. Reżyserem tego filmu jest Peter Jackson, który niedawno przeniósł na srebrny ekran pierwszą część ,,Władcy Pierścieni", a obecnie pracuje nad kolejnymi dwoma epizodami.

poyep

P.S. Zapraszam na doskonałą stronę poświęconą filmowi: http://www.film.warka.pl/prace/martwica.html. Dziękuję serwisowi www.film.warka.pl za użyczenie obrazków.

Dodo Master!

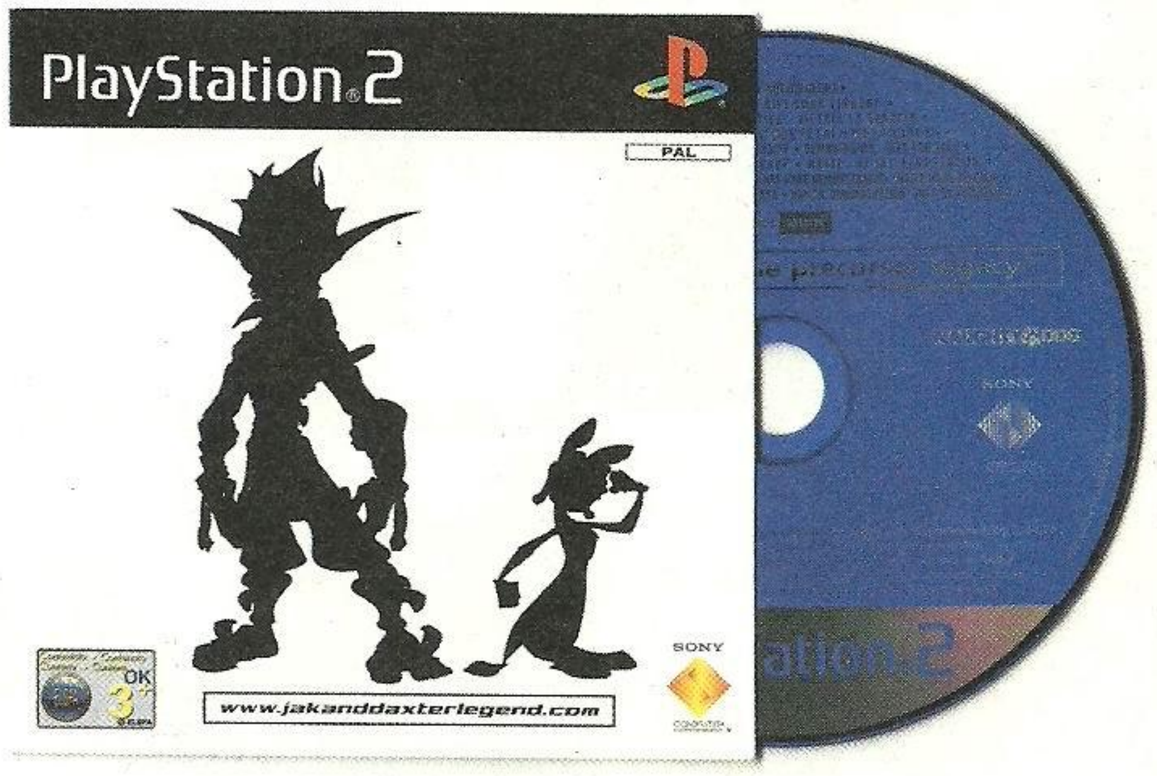
Jeśli zajrzeliście na tę stronę przekierowani z Gangsta's Paradise, wiecie co to jest. Przed Wami prawdziwy mistrz samolotu Dodo z Grand Theft Auto 3. Te zdjęcia wybitnie dowodzą, że Andrew Kocan - nasz rodak mieszkający w USA - latał tym samolocikiem 178488 sekund. Policzcie teraz ile to jest godzin... Hardkor, niech skonam! Chylimy czoła.

Cool Stuff!

W Ultimie pojawiły się oficjalne gadżety związane z Xboxem - plecak i torba licencjonowane przez Microsoft. W zamierzeniach plecak służy do przenoszenia konsoli, ale w praktyce zapewne nada się do wszystkich zastosować - jest na tyle pokaźny, że można upchnąć tam zarówno książki i zeszyty, jak i na przykład ręcznik i gatki na basen (czy kimono na trening).

Z powodu swojej wielkości wygląda raczej na plecak podróżny, a nie szkolny. Ale co tam - dla fana nie powinno to robić dużej różnicy. Ma sporo kieszeni na pady, karty pamięci i gry.
Z kolei torba jest elegancka i również bardzo pojemna. I tak samo może służyć do przenoszenia konsoli. Ale także z równie dobry skutkiem pomieści na przykład hydrauliczne narzędzia, hehe.
Jedyną wadą jest, jak to często bywa, cena tych zabawek - jest wysoka. Torba kosztuje 189 złotych, a plecak aż 229 złotych. Z drugiej zaś strony gadżety są naprawdę konkretne i wykonane bardzo, ale to bardzo solidnie. Decyzja należy do Was...

UWAGA!



W czerwcu do części nakładu Neo Plus dołączymy płytkę z demem JAK & DAXTER na PlayStation 2. Zapraszamy!

www.gameboyadvance.co.uk

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

Super Mario World TM - Super Mario Advance 2 TM © 1983-2002 Nintendo, TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO ADVANCE 2

96 poziomów ponad innymi.

Nintendo®
GAMING 24:7™

PIERWSZA GRA NA PLAYSTATION 2 PO POLSKU!

PlayStation®2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

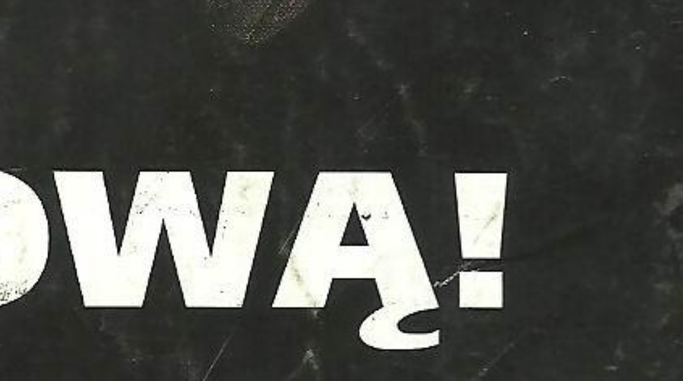
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 179,90 ZŁOTYCH

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

WALCZ Z GŁOWĄ!

Poznaj Baldur's Gate: Dark Alliance - najbardziej niesamowite połaczenie gry akcji i RPG. Przenieś się do Zapomnianych Krain, wyrusz na spotkanie niezwykłych przygód. Eksploruj niezliczone krainy i podziemia Zapomnianych Krain, stocz porywające pojedynki z najbardziej przerażającymi bestiami. Rozkoszuj się doskonałą grafiką i efektami czarów. Delektuj się profesjonalną wersją językową przygotowaną przez zespół CD Projekt. Zostań niezwyciężonym wojownikiem!

FORGOTTEN REALMS
Baldur's Gate™
DARK ALLIANCE



Zapomnij o wszystkim co widziałeś...

Interplay™ BLACK ISLE STUDIOS™ OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT DUNGEONS & DRAGONS developed by snowblind studios www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

www.interplay.com/bgdarkalliance

Baldur's Gate: Dark Alliance © 2001 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, The Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, the D&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logos are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.